

Riimukiwi

Suomen Roolipeliyhdistys r.y.
Numero 2/90



ISSN 0786-7913



Guru + Taso = Nirvana?

Gurut, Tasot ja Pallot ovat olleet hyvin esillä roolipeli-keskustelussa viime aikoina. Suuret mystiset roolipeli-gurut saavuttavat pelatessaan Tason, Nirvanan ja Pallot, eli nuoremmat roolipelaajat, taas ovat jotain nenänvartta pitkin katseltavaa pohjasakkaa näille roolipelimystiikan mestareille.

Minua on epäsuorasti väitetty guruksi. En tosiaankaan tiedä millä perusteella. En ole ikinä miksikään guruksi pyrkinyt, enkä sellaiseksi itseäni tunne. Vielä huvittavamalta keskustelu näyttää, kun muistelen White Dwarfin kirjepostaltaa joskus vuosina 86-87. Siellä näet käytiin täsmälleen samanaiheisia keskusteluja, jotka ovat sitten nyt kai ehtineet tänne pohjolan perukoillekin.

Engelsmannit päätyivät muistaakseni tulokseen, että gurut (engl. hobby elite) ovat mystinen organisaatio, joka on olemassa vain niiden kateellisten pelaajien mielissä, jotka eivät katso siihen kuuluvansa. Pitänee suurelta osin paikkansa myös täällä.

Entäs sitten tämä roolipelaamisen mystinen Taso ja saavuttamisen korrelaatio pelaajan ikään? Eräiden gurukandidaattien pitäisi kyllä mielestäni ottaa järki käteen ja ajatella mitä kirjoittavat. Pelata voi kieltämättä hyvin tai huonosti, muttei nyt sentään mitään maagista Tasoa ole. Ja vielä vähemmän on korrelaatiota iän ja pelitaidon välillä.

Henkilökohtaisesti en voi sietää moista diskriminointia. Pelaaja ei ilmeisestikään voi iälleen mitään, hän pelaa valitsemaansa peliä syystä tai toisesta valitsemassaan seurassa. Mikään näistä ei voi, korjaan, ei saa leimata häntä "huonoksi roolipelaajaksi", mikäli moinen termi ylipääntänsä on järkevä. Roolipeli ei ole kilpailu, se on hauskanpitoa. Eikä ennen kuin joku onnistuu minut täältä monottamaan, SRP ei tule erottelemaan jäseniä paremmuusjärjestykseen moisilla, eikä millään muullakaan keinotekoisella, kuten asuinpaikka tai aktiivisuus, perusteella. Me olemme kaikki maksaneet yhtäläisen jäsenmaksun kuuluaksemme yhteiseen yhdistykseemme ja olemme sen tasavertaisia tasavertaisia jäseniä. Ugh, olen puhunut.

*Mikko Kurki-Suonio
Hallituksen pj.*

P.S. Uskoisin olevani KURRY:n pojille julkisen anteeksipyyntöni velkaa. He vaivautuivat vastaamaan, joskin kielteisesti. Pääsimme kuitenkin jonkinlaiseen yhteistyösopimukseen ja odotankin innokkaana heidän ensimmäistä lehteään.



Riimukiwi 1/90
Vastaava toimittaja: Mikko Kurki-Suonio
Julkaisija: Suomen Roolipeliyhdistys r.y.
PL 72
00371 HKI
Kuvitus: Jyri Tuomikangas Eric Tähtinen
Kirsi Lindh Katja Saarni
Timo Honkasalo
Painopaikka: Yliopiston paino Oy
Helsinki
ISSN 0786-7913

Upgrading to Mk2

Maksuista puheen ollen, vuosikokouksen päätöksellä siirryimme kredittijärjestelmään, joka toimii seuraavalla tavalla: Maksaessasi jäsenmaksun (60mk) saat kyseisen summan kreditiä. Jokainen saatu lehti vähentää 15mk kreditistä. Vuoden alussa saat maksulapun, jossa kehoitetaan maksamaan (60-kredit) markkaa yhdistyksen tilille. Sekavaa, eikö totta? Tärkeintä on ymmärtää kaksi asiaa:

- Liittyminen kannattaa vuoden ajasta riippumatta. Rahalle saa aina täyden vastineen.
- Maksulappu lehden välissä on tarkoitettu käytettäväksi.

Riimutaulu

Uutisia jälleen toimittaa Maxx-O-NNN-7 (ei kirjepommeja viime aikoina).

Omalla nimellä

Kun maksatte jäsenmaksuja, niin maksa-kaa ne omalla nimellä, ei siis äidin, isän tai Forssan pikkuserkun [Puhumattakaan Raison tehtaista. Ja tämä juttu on tosi-Mx]. Täten varmistatte lehden tauotto-
man saannin. Samoin kannattaa muuten ilmoittaa osoitteen vaihdoksesta myös meille.

Ja vakiomuistutuksena: Maksulappu lehden välissä on tarkoitettu käytettäväksi. Jos et ole lapun saatuaasi maksanut jäsenmaksua, jäsenyytesi loppuu seuraavan lehden ilmestyessä (oikeastaan 1.37 sekuntia ennen).

Lopuista huolehtiikin byrokratiamme...

Tilinumero on muuttunut!

Yhdistyksen tilinumero on muuttunut. Uusi numero on

Postipankki - Kaivokatu 1508 459.

**Vanhalle numerolle ei saa enää mak-
saa mitään.**

Road Wars Live

Hallituksen edustajisto käväisi tässä 23.3. Jyväskylän korkeudella tarkistamassa paikallisen alajaoston järjestämää rekrytointitapahtumaa. Jyskylän pojat olivatkin tehneet hyvää työtä ja tapahtumaa seuraamaan saapui useita aiheesta kiinnostuneita henkilöitä. Happeningin jälkeen vetäydyttiin vielä suorittamaan Advanced Heroquestin pikatesti ennen yöpuulle painumista.

Kuvista

Erittäin mukavaa, että arvon jäsenet lähettävät omia piirustuksiaan tänne, mutta niiden julkaisukelpoisuutta silmällä pitäen haluaisin sanoa pari seikkaa: Puhdas valkoinen paperi ja musta tussi lienevät kaikille selviöitä, mutta lisäksi kuva ei saa olla pystysuuntaista A4-arkkia suurempi, ja sen tulee ehdottomasti olla suorassa! Mieluiten yksi kuva arkki kohden muutenkin.

Road Wars Live II

...eli vuosikokous pidettiin heti seuraavana viikonloppuna, 1.4. Huolimatta erinäisistä vajavaisuuksista yhdistyksen toimihenkilöstön läsnäolon suhteen, kokous sujui varsin mukavasti. Sekalaisten läpihuutojuttujen ohella jaettiin kokemuspisteet tuloksena uusi hallitus ja operatio Rautakenkä pyörähti käyntiin. Uusi hallitus on seuraavanlainen:

Puheenjohtaja: Mikko Kurki-Suonio
Rahastonhoitaja: Jari Karinen
Tampere-edustaja: Ville Lähde
Jyväskylä-edustaja: Otto Kopra
Sräppäri: Mika Kukkonen
Graafinen vastaava: Kirsi Lindh
Sräppäri: Juha Laiho

Varajäsen: Mika-Petri Lauronen
Varajäsen: Santeri Paavolainen

Viralliset SRP-tikkataulut ja hallituksen statit tullevat pikapuoliin. Huomautus tosin: Pelitasapainon säilyttämiseksi suositellaan hallituksen jäsenten sijoituspaikaksi vähintään luolaston seitsemättä tasoa. Varajäseniä kokenut pelinjohtaja voi ripotella jo kuudennelle tai erittäin kokeneiden pelaajien ollessa kyseessä viidennellekin tasolle.

Sräppäreille tehtävät jaettaneen lähiaikoina, muun organisaatiouudistuksen ohessa. Tsekkaa Riippaasi!

Red Sun Raiders

vs.

Grey Hounds

WH40K Cup starttasi myös vuosikokouksessa, joskin hieman laimeasti. Pelin ns. vetäjä oli laiminlöynyt velvollisuutensa ja mm. unohtanut kaiken rekvisiitan koto-puoleen sekä hoiti muutenkin pelin kulkua lähinnä Paranoia -pöydästä käsin. Onneksi pojat sentään pärjäsivät vähäiselläkin valvonnalla syösten Eldar- ja Marine -leegionsa taistoon muinaisista varustekätköistä. Otto Kopran eldar -soturit pyyhkäisivät vastustajat pois pöydältä tarkoilla D-cannon -keskityksillään, sillä yli-innokas Antti Kuosmanen ei osannut hyödyntää missile launcherinsa yliverstaista kantomatkaa. Vaikka Kopran Red Sun Raidersit veivätkin voiton, varustekätköt tuhoutuivat valitettavasti taistelun tuoksinassa... mutta saivatko eldarit liian pahan etumatkan, vai voiko heidän voittokulkunsa vielä pysäyttää? Osallistu omalla armeijallasi Cuppiin niin saat selville.

Suomessa tapahtuu

Ikävä yllätys

Vuoden ensimmäisen Spinin saapuessa postilokeroomme, olin lievästi ilmaistuna yllättynyt. Entisen tuhdin lukupaketin sijaan siellä oli vain taitettu A4. Ilmeisesti eri julkiset agentuurit olivat suuressa viisauudessaan päättäneet olla antamatta Turun SciFi Seuralla, Spinin julkaisijalle, tänä vuonna lainkaan avustuksia. Todella valitettava takaisku, toivottavasti turkulaiset saavat valituksen läpi.

ICE:n edustajat

Nyt suomenkielisen MERPin hämmöittäessä lähitulevaisuudessa on noussut esiin mielenkiintoinen seikka: Iron

Crown Enterprises -edustus Suomessa. Arvon ICE:lla kun näyttää olevan kaksi edustajaa Suomen markkinoilla, sekä Protocol että Ace Games.

Tietolähteidemme mukaan Ace peleillä on oikeudet suomenkieliseen aineistoon, kun taas Protocol on hankkinut Space Masterin oikeudet.

ICE -fanien ei tarvitse tuskaila tilanteesta, pikemminkin päinvastoin: Sehän taakaa ICE -kaman runsauden.

MERP på finska

Kyllä, monien suosikkipeli MERP saapuu ilmeisesti syksyllä suomenkielisenä painoksena. Kustantajana Ace Games, joka tunnetaan myös RuneQuestin ja 2300AD:n käännöksistä. Acesta kerrotaan käännökseen kiinnitettävän erityisen paljon huomiota. Aika näyttää, toivoisin tosin MERPpiin hieman tyylikkäämpää ulkoasua kuin esim. 2300AD:ssa oli.

Lisää käännöksistä

Samoin on paljastunut Twilight - 2300AD -käännöksen yhteensopivuusväite mainoksen kirjoittajan möhläksi. Twilightin siis saapuessa se on täysin yhteensopiva originaalisupplementtien kanssa, eikä 2300AD:n. Mistä tulikin mieleeni: Eikö käännetyissä versioissa voisi kertoa kunkin peliteknisen termin alkuperäiskielinen nimi edes jossain (esim. näppäryys NPP = dexterity DEX jne.), jotta kielitaitoiset pelaajat pääsisivät heti ja helpommin hyödyntämään alkuperäiskielisten lisäosien suurta kirjoa? Asialla on kieltämättä bisnes-puolensa, mutta tällaista pientä solidaarisuuden osoitusta julkaisijoilta toivoisi. Myyväthän he sentään käytännössä myös ne kääntämättömät kamat.

SRP T-paita

Jep, nyt on mahdollisuus kauhistuttaa kulmakunnan kovikset uudella SRP T-paidalla. Varoitamme lähimmäisiäsi reilusti jo matkan päästä.

Koska näitä paitoja ei vielä ole olemassa, niistä on vähän vaikea laittaa kuvaa lehteen, mutta paita on ilmeisesti valkoinen (järjestyvämpi väri mikäli finanssit sallivat) ja varustettu aidolla SRP-logolla, jonka näkee mm. Riipan pääkirjoituksesta. Nämä ovat siis vähimmäisspeksit: Todelliseen paitaan tulee residentin taiteilijan E. Tähtisen (mm. Riipan kansi tässä ja viime numerossa) upea neliväriyö!

Mutta mutta: Kaikki riippuu tilauksista. T-paidan painattaminen on meidän budjetillamme suhteellisen kallis operaatio, joten emme siihen voi ryhtyä ilman riittävää tilauskantaa. Mitä se sitten maksaa? Lupaamme: korkeintaan 70,- neliväripaidasta tai 50,- yksivärisestä, +postikulut.

Postikuluja voi välttää kimpptilauksilla (esim. alajaostot olisivat omiaan hoitamaan näitä) tai hakemalla paidan henk. koht.

Kiinnostuneet laittakoot sitovan tilauksensa tulemaan. Ilmoita paidan koko (ja määrä), sekä tietysti lähetysosoite (tai "noudan itse"). Postitileroomme, siis.. [Takakannessa osoite]

Osto-Myynti-Ryöstö

Myydään: BattleTech -peli CityTech ja lisäosa Battletech Reinforcements (FASA) ovh. yht. 200mk, nyt 150mk. Star Frontiers Alpha Dawn JA Knight Hawks + Zebulon's Guide to Frontier Space (TSR), 150mk. 2300 AD Earth/Cybertech Sourcebook (GDW), 40mk.

Ostetaan: Traveller Alien Module #2 (Zhodani) & #4 (K'kree), The Best of Jtas #1 & #2, The Traveller's Digest #12, 101 Robots, 1001 Characters (kaikki GDW tai DGP).

Matti Laakso, Ilmarisentie 6 E 32, 06150 PORVOO, puh., 915-145343

Caranocin aarre

Tommi Tikkanen
Kartat: Kirsi Lindh

MERP -seikkailu

Tämä seikkailu on viime vuotisen scenariokilpailun voittaja ja paimamme sen nyt kaikkien jäsenten iloksi. Toivottavasti pidätte seikkailusta.

Mikko Kurki-Suonio

Tausta

Emecarl -niminen ritari palkkaa ryhmän etsimään esi-isänsä kadonnutta ja tarunhoitoista aarretta. Valitettavasti aarteen kätköpaikka on kadonnut historian hämärään ja vain hämää viittauksia on löydettävissä. Tutkimusten edetessä mukaan liittyy salaperäinen maagi nimeltä Salwan, joka on tosi asiassa Angmarilainen agentti, joka itse on etsinyt aarteen kätköä jo monta kuukautta. Salwan käyttää pelaajia työkalunaan aarteen etsinnässä ja on valmistautunut eliminoimaan heidät käytön jälkeen Angmarilaisen patrullin avulla. Tutkimuksissa paljastuu, että Caranocilla, Emecarlin esi-isällä, onkin ollut kaksi aarretta. Toinen niistä haudattiin hänen mukaansa suureen kumpuun ja toinen kätettiin vuorille. Caranocin aarre ei ole aivan vartioimaton, sillä Caranoc ja muut kuolleet vartioivat sitä vanhasta kirouksesta johtuen.

Alku

Emecarl palkkaa ryhmän näiden saavuttua Fornostiin, jolloin hän lähettää aseenkantajansa Amaricosin kutsumaan

ryhmän kaupunkiasuntoonsa yläkaupunkiin. Siellä hän selostaa tehtävän ja antaa ryhmälle tekstin A1. Emecarl pyytää ryhmää tutkimaan asiaa ja lupaa maksaa näiden yöpymiset majatalossa (mutta vain yöpymisen). Lisäksi hän järjestää ryhmälle aikaa ja tilaa kirjastosta.

Palkkio on kymmenys aarteesta. Varmistaakseen työn tuloksekkuuden hän lähettää Darion -nimisen alaisensa ryhmän mukana vahtimaan näitä. Katso Darionin statit NPC -luettelosta.

Kirjasto

Fornostin suuressa kirjastossa ryhmälle annetaan käyttöön oma lukukammio, josta käsin tutkimuksia hoidetaan. Jokaista kirjastossa vietettyä kahta tuntia kohden on 10% mahdollisuus, että jotain löytyy. Kirjastonhoitaja on läsnä 40% mahdollisuudella, jolloin onnistumismahdollisuus on 40% per kaksi tuntia. Tällöin tosin saattaa lähteä tieto aarteen etsijöistä kiertämään ja ryhmä saattaa saada peräänsä epämääräisiä tyyppejä. Tällaisen huhun kannustamina erilaiset roikaleet saattavat yrittää liittyä joukkoon (Tuna NPC -luettelosta käy esimerkiksi). Kirjasto aukeaa kello 10 ja suljetaan klo 16. Salwan liittyy ryhmään toisena tai kolmantena päivänä tutkimuksien alkamisesta, jolloin ryhmä saa käyttöönsä hänen hankkimansa dokumentit. Kun tietoja on tarpeeksi koossa ja ryhmä tekee lähtöään aarrepaikalle, siirry kohtaan lähtö.

Lähtö kaupungista

Matka Fornostista Lhunille

Juuri ennen lähtöä Emecarl lähettää ryhmän puheille kääpiökauppiaan, joka on matkalla Sinivuorille. Kääpiö on tehnyt Emecarin kanssa edullisia kauppvoja ja haluaa suojakseen henkivartijoita pалуumatkalle. Kääpiö on nimeltään Turfin. Hän on liikkeellä isoilla vankkureilla, joissa on suuret määrät erilaisia ruokatarvikkeita ja tavaroita, joita kääpiöt eivät voi itse tuottaa. Syy miksi Turfin tarvitsee henkivartijoita on Turfin ja erään toisen kääpiösuvun välinen verikosto. Turfin on saanut juuri tietää, että vastapuolen murharyhmä on hiljattain saapunut Fornostiin ja päätti häipyä nopeasti. Mikäli ryhmä lähtee saattamaan Turfinia, he saavat kahden päivän etumatkan kostaajiin. Elleivät he suostu ottamaan tehtävää, saavat he päälleen Turfinin klaanin vihat ja voivat odottaa kintereilleen murharyhmää hyvin pienellä varoitussajalla (toisaalta, jos he suostuvat saattamaan Turfinia, tulevat perään toisen suvun kostajat). Turfinin reitti kulkee Viher-tietä etelään, jossa hän pysähtyy Briihin. Sieltä hän jatkaa matkaa länteen Konnun haki ja vaihtaa vankkurinsa viiteen poniin. Konnusta tie vie hieman pohjoiseen, jossa Turfin ylittää Lhunin paikalla olevan lossin avulla ja sanoo hyvästit henkivartijoilleen. On huomioitava, että kostajat saavuttavat ryhmää koko ajan kohdaten heidät viimeistään lossilla.

Saavuttaessaan ryhmän kostajat asettuvat poikkitelein heidän tielleen ja vaativat näitä olemaan sekaantumatta kääpiöiden keskinäisiin asioihin. Mikäli ryhmä suostuu pysymään syrjässä Turfinin aneluista huolimatta, käy jokainen neljästä kaksintaistelun Turfinin kanssa. Jos he eivät suostu, kääpiöt hyökkäävät yhtäaikaan tai jos kyseessä on suurempi ryhmä he vetäytyvät ja yrittävät myöhemmin yllätyshyökkäystä.

Lhunin rannalla

Paikasta, missä muinoin sijaitsi Caranocin kartano, on tätä nykyä jäljellä enää viisi suurta kumpua ja suuri maavalli niitä kiertämässä paikalla, missä ennen oli muuri. Kahden kilometrin päässä alajuoksulla on jokimiesten leiri, jonka voi tunnistaa kaukaa kohoavista leirisavuis-ta. Jokimiehet ovat epäluuloisia ja sulkeutuneita muukalaisia kohtaan ja epäilevät näitä vähintään vihollisen kätyreiksi. Jos heidät saadaan lämpenemään, he kertovat että rauniokummuilla tosiaan kummittelee joskus. Rohkeat kulkijat, jotka ovat uskaltaneet lähestyä raunioita ovat nähneet siellä haarniskoituja asemiehiä tepastelemassa. Jokimiehet pelkäävät raunioita, mutta leiriytyvät niiden lähistölle usein koska örkit myös pelkäävät niitä. Jokimiesten keskuudesta löytyy yksi halukas mies oppaaksi, samooja nimeltä Wulnar (tiedot Wulnarista löytyvät NPC -luettelosta). Palkkioksi opas pyytää ryhmää tuhoamaan pohjoisesta tulleen örkkijoukon, joka on viime aikoina hyökkäillyt heidän leirinsä kimp-puun. Kysyttäessä ympäristön hautakummuista jokimiehet kertovat yläjuoksulla kyllä olevan yhden kummun, mutta ilmoittavat välttävänsä sitä hintaan mihin hyvänsä. Syyksi he ilmoittavat pelkäävänsä haudan väkeä.

Jokimiesten vanhin kertoo tarun kauan sitten samaiselle haudalle tunkeutuneista miehistä, joista vain kaksi jäi henkiin, loput jäivät sisälle. Henkiinjääneet sulki-vat paikalle sattuneiden jokimiesten kanssa haudan suuaukon estääkseen kuolleiden pääsyn elävien maailmaan. Toinen mies kuoli myöhemmin tuntematomaan tautiin ja toinen tuli hulluksi ja pakeni erämaahan. Wulnar opastaa ryhmän haudalle sen jälkeen, kun nämä ovat ajaneet örkit tiehensä.

Yöaikaan raunioilla on 50% mahdollisuus kohdata aaveita. Aaveet kertovat kuol-leensa örkkien hyökkäyksen yhteydessä

Örkkirosvot

Jokimiehiä ahdistelleet örkit kuuluvat Uroth-burm -heimoon, joka asuu lähellä Forochelin lumiaavikoita. Tälle heimolle on tyypillistä käyttää susia ratsuina, niinpä tämäkin örkki retkue ratsastaa niillä. Koko rosvojoukko käsittää 20 sutta ja 18 örkkiä, jotka pitävät päämajaansa hylätyssä peikkoluolassa 20 kilometriä itään Andunien ja Lhunin yhtymäkohdasta. Wulnar näyttää paikan, missä örkit hyökkäsivät viimeksi. Paikalla olevat jäljet ovat vaikeita (-10) havaita jäljittämiseen ollessa erittäin vaikeaa (-20).

Luolaston kartta:

1. Vahtihuone, täällä aina yksi örkki vahdissa.

2. Ruokavarasto

3. Viiden örkin majapaikka, joko nukkuvat tai pelaavat noppaa.

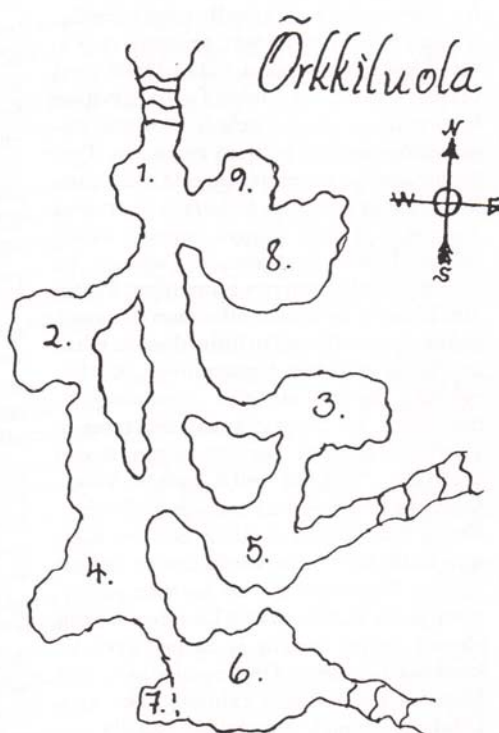
4. Samankaltainen kuin 3.

5. Tässä luolassa majoilee seitsemän örkkiä.

6. Joukon päällikön asuinpaikka.

7. Tähän nurkkaan on varastoitu kaikki vähänkin arvokkaampi roina. Siellä on turkiksia ja muutama koru (yhteisarvo 1000gp Fornostissa).

8. Susiluola, kaikki 20 sutta ovat täällä. Satulat ja suitset on laitettu syvennykseen 9.



satoja vuosia sitten puolustaessaan tällä paikalla sijainnutta taloa. Heidät on tuomittu vaeltamaan tällä paikalla, koska heidän sielunsa ovat eksyneet matkallaan maanpiirin tuolle puolen. He olisivat toivoneet, että heidät olisi haudattu lähelle talon herraa, ritari Caranocia, mutta heidän ruumiinsa hautautuivat talon

raunioihin, eikä niitä koskaan löydetty.

Caranoc on haudattu suureen kumpuun, joka on 10 metriä korkea ja 30 leveä. Kumpu on ympyrän muotoinen [Avaruuskappaleen ollessa kyseessä "puolipallo" olisi oikeampi termi -Mx]. Caranocin mukana kumpuun haudattiin myös hänen

päällikkönsä Aldar ja Marioch ja kymmenen muuta kaatunutta. Vanhasta kirouksesta johtuen he ovat kaikki muuttuneet epäkuolleiksi luurangoiksi. Kiroukseen kuuluu, että heidän alkuperäinen tietoisuutensa pysyy ennallaan.

Sisäänkäynnin suuaukko on kätkeyty melko hyvin, (-30 perception) ja tukkeena olevien kivien poistaminen kestää kaksi tuntia. Haudan uloimman oven avaaminen vaatii 200 pisteen voiman. Muut ovet aukeavat 75 pisteellä. Kaikki ansat ovat lattia-ansoja, jotka painuvat alas 50kg painosta ja viettävät 2-10 metriä alaspäin. Ansan pohjalla on joko vettä (1-10%), seipäitä (11-40%), ei mitään (41-60%) tai jokin heikohko epäkuollut (61-100%). Ansaluukku palautuu takaisin normaalin näköiseksi osaksi lattiaa (40% mahdollisuus, että luukku jumiutuu paikalleen, eikä palaudu takaisin). Valaistus on minimissä ja ilman valonlähdetä pimeys on läpitunkematon.

Haudassa on 14 kammiota, yksi kullekin kuolleelle ja aarrekammio.

Caranocin suunnitelma

Caranoc tulee tietoiseksi tunkeutujista heti, kun kiviä aletaan voimaperäisemmin raivata. Hänellä on huonoja kokemuksia aikaisemmista vieraista (Berenin ryhmä). Beren miehineen tunkeutui hautaan samaa tietä kuin pelaajatkin, Caranoc miehineen joutui tappamaan koko ryhmän lukuun ottamatta paria palvelijaa, jotka lähistöltä saapuneiden jokimiesten avustuksella sulkiivat tunnelin uudestaan ja pakenivat. Caranocin suunnitelma on seuraava:

1. Kaikki luurangot kokoontuvat kammioon no 1.

2. Kaikki ovet teljetään. Teljettyinä ne kestävät 200 pistettä vauriota ennen kuin antavat periksi. Ryhmän mahdollisesti murtautuessa oven läpi vetäytyvät vähäi-

semmät luurangot sivuovien taakse, jotka jätetään puoliksi auki sivusta hyökkäystä varten. Tällöin Caranoc ja hänen molemmat päällikkönsä jäävät keskelle holvia odottamaan ryhmän reaktiota.

3. Caranoc käyttää telepaattista kykyään kysyä tulijoiden aikeita. Mikäli Caranocille ei kerrota, että porukka on hänen jälkeläisensä asialla, hän houkuttelee heidät edemmäs holviin ja määrää hyökkäyksen, jolloin kaikki luurangot hyökkäävät pimennosta ryhmän kimppeen Caranocin ja alipäälliköiden painostaessa edestä.

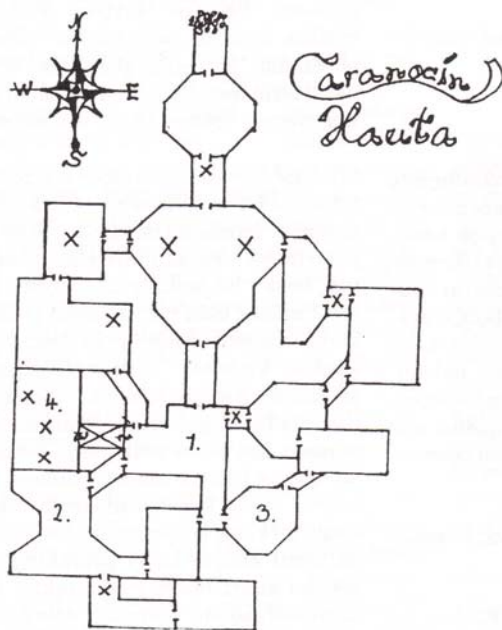
Jos Caranocille ilmoitetaan kenen asiolla ollaan, hän käyttäytyy huomattavasti varovaisemmin. Ensinnäkin hän kertoo olevansa sidottu tähän kammioon mahtavan kirouksen takia, joka on läsnä joka hetki aarteessa, ja sama kohtalo tulee odottamaan Emecarlia, jos hän haluaa aarteen. Toiseksi aarteen kiroukselta välttää vain se, joka koskee siihen vilpittömästi ja vailla ahneutta. Kolmanneksi on olemassa ennustus, jonka toteuttaja pystyy vetämään kirouksen pois.

Caranoc kertoo kadonneen aarteen merkitsevän hänen Numenoren saarelta tuomaansa omaisuutta, jonka hän katki ystäviensä kanssa juuri ennen liiton so-
taa, koska he pelkäsivät vihollisen voittoa. Caranoc lisää tähän olleensa eläessään huomattavasti ahneempi ja ylpeämpi kuin vanhat kronikat väittävät. Kirouksen purkamiseksi ainakin osa aarteesta on tuotava hautakummulle. Caranoc kertoo aarteen kätkeyty paikkaan, jonka nimi oli Kirkas Laakso ennen vanhaan. Caranocilla ei ole karttaa alueesta eikä hän tiedä tarkkaa sijaintia, mutta laaksossa oli suuri kivistä tehty pyörökehä ja sen takana suuri luola, jonka takaa pääsee aarreluolastoon. Caranoc sanoo näiden olevan ehtojen, jos joku haluaa aarteen. Hän antaa myös ymmärtää, ettei toinen aarre ole haudassa. Tämän lisäksi hän

Ennustus:

Kun kadonnut aarre kimmeltää
valossa auringon
ja palajaa miekka ja keihäs
murtuvast taiat mustat ja
kuolleet lepoaan jatkaa voivat,
mutta ennen sitä haasteeseen
täytyy urhean vastata ja alas
syvälle vuorten poveen matkata

saattaa vaatia, että jonkun ryhmästä on
jäättävä panttivangiksi (mikäli ryhmässä
on paljon haltioita, tätä vaatimusta ei
esitetä). Mikäli ryhmä päättää taistella
Caranocia vastaan, he huomaavat melko
varmasti pian olevansa alakynnessä.
Lisäksi Caranocin kiroukseen kuuluu, että
heidän luunsa korjantuvat entiselleen 1-
2 tunnin kuluttua siitä hetkestä, kun
heidät on tuhottu.



X = lattia-ansa

10

Haudan kartta

1. Aldarin kammio. Aldarionin luurangon
ympäriä löytyy normaalin roinan lisäksi
viisi timanttia (yhteisarvo 450gp), 1000cp
ja 100gp. Tämän lisäksi täällä on 1-5
riimupaperia vaihteleville tasoille.

2. Caranocin kammio. Suurella kivipaa-
della makaa Caranocin luuranko tavaroi-
den ympäröimänä. Paaden ympärillä on
10000tp, ja 100gp. Haudan päädyssä on
+10 longbow ja viisi +5 nuolta.

3. Mariochin kammio. Mariochilla on
kammiossaan 1000tp ja 100gp. Kivipaa-
den jalkopäässä on shield +10DB.

4. Aarrekammio, joka sisältää seuraavaa:

+30 wall shield, tehty erikoiskeveästä ja
ruostumattomasta teräksestä. Painaa vain
11 lbs. Kilven sisäpuolella on queny-
kielinen teksti, joka lausuttuna aiheuttaa
undoor -loitsun.

+1 channeling adder rannerengas.

Numenorelais -tyylinen kypärä
(karma), +20DB.

Kaksi varjaagikeihästä +20DB. Mo-
lemmat ovat "Man Slaying" -asei-
ta.

Kolme numenorelaista round shiel-
diä +15DB.

5-10 +5 tai +10 esinettä.

Isoissa kiviarkuissa 10000bp,
1000tp, 6000sp, 1000gp, 20mp ja
koruja sekä kalokiviä 2000gp ar-
vosta.

Beran

Lähdettyään haudalta Wulnar vie
ryhmän Beran -nimisen erakon luo.
Beran tuntee alueen vuorten ja

Anduinin välistä kuin omat taskunsa. Beran suostuu auttamaan ryhmää jopa ilman maksua jos pelaajien joukossa on dunedain- tai suurhaltiahahmoja (Berainin tiedot löytyvät NPC -luettelosta). Muutoin hän vaatii ryhmän jokaiselta warrior -hahmolta testiä, jossa heidän on tapettava aikuinen peikko ilman kenenkään apua ja ilman metallihaarniskaa tai muita metallisia suojia (Beran ilmoittaa, että jokaisen joka aikoo liikkua näillä seuduilla on todistettava kykynsä selviytyä tai painuttava takaisin äitinsä hoiviin). Kyseinen testi järjestetään aikaisin aamulla kahta tuntia ennen auringon nousua, jolloin peikot palaavat metsältä. Beran kokeneena korpien kuljijana etsii yksittäisiä peikkoja, jotka hän houkuttelee taistelupaikkana toimivalle puuttomalle aukiolle ottelua varten. Mikäli peikko alkaa päästä voitolle Beran ja Wulnar tappavat sen yhdessä ja toteavat kyseisen hahmon olevan surkimus, joka ei pärjää pohjoisessa. Beran suostuu auttamaan sen jälkeen, kun yksi peikko on tapettu vaikka muut epäonnistuisivat. Mikäli kaikki kokelaat epäonnistuvat Beran tulee siihen tulokseen, että hahmot eivät pärjää erämaassa ilman häntä ja lähtee opastamaan näitä kohti jatkoa.

Kääpiöitten kirveet

Päätettyään auttaa ryhmää Beran johtaa heidät Nan i naugrimiin tapaamaan Balil-nimistä kääpiötä, joka tuntee lähistön vuoret. Balil sanoo tuntevansa kaksi paikkaa, jotka voisivat sopia kuvaukseen. Ensimmäinen on Nan i rilniriksi kutsuttu syväne, joka sijaitsee muutaman peninkulman päässä Anduinin alkulähteillä. Laakso on saanut nimensä keskellä virtaavasta sähköyvästä purista, mutta kivikehästä kääpiö ei ole kuullut. Hän tosin mainitsee, että kukaan ei ole tutkinut puron alkulähteitä miesmuistiin. Toinen paikka on nimeltään Nan galnat, joka sijaitsee Nan i rilniristä pohjoiseen, mutta kääpiöt ovat tutkineet paikan läpikotaisin löytämättä mineraalien lisäksi mitään

merkittävää, vaikka Nan galnatissa onkin kivikehä. Kääpiö ilmoittaa lähtevänsä mukaan silläkin uhalla, että tämä retki olisi vikatikki. Sähköyvään laaksoon on Nan i naugrimista matkaa n. 40 mailia ja Nan galnatiin 100 mailia.

Nan i rilnir

Laakson pohjalla virtaa kirkas ja kylmä puro, jota reunustaa muutama puu. Laaksoassa asuu kolme metsäpeikkoa, joiden luola sijaitsee laakson länsilaidalla, aikaisemmin peikkoja oli enemmän, mutta lindonin haltiat eivät pitäneet ajatuksista, että näin kaunista laaksoa likaisivat niin ilkeät otukset ja tappoivat lähes koko peikkoklaanin sukupuuttoon [Kuka täällä oikein on edustavinaan "hyvää"? -Mx]. Merkiksi he jättivät laakson keskelle keihäiden päihin isketyt peikkojen päät ja niiden lähellä olevaan kiveen kirjoitetun lyhyen tiedonannon. Muita ilkeitä otuksia ei täällä ole. Yöaikaan kaikki kolme lähtevät etsimään saalistä, mutta eivät kovin mieluusti hyökkää suuren ryhmän kimppuun. Sen sijaan peikot saattavat yrittää houkutella vartiovuorossa olevan hahmon pois valopiiristä ja tehdä tästä aamiaista. Peikkojen luolan läheltä kulkee kapea polku, joka johtaa kohti puron alkulähteitä. Puron yläjuoksulle tullessa maa muuttuu jyrkemmäksi ja myöhemmin synkkien seinämien ympäröimäksi rotkoksi, jonka pohjalla puro virtaa.

Pitemmälle mentäessä alkavat seinämät taas loiventua ja tilalle tulee suuri jyrkänteiden ympäröimä laakso, jonka keskellä seisoo suuri kivikehä. Puro purkautuu kivikehän keskeltä olevasta lähteestä. Kivikehän takana on suuren luolan suuaukko. Jokainen joka katsoo lähteeseen ja onnistuu oman tasonsa vs. 10 lvl resistance heitossa, näkee näyn, joka on sekoitus mennyttä, tulevaa ja nykyisyyttä. Kivikehän takainen luola on seitsemän metriä pitkä ja päättyy yhden metrin levyiseen halkeamaan, joka johtaa hyvin syvälle ja jonka pohjalta voi

kuulla virtaavan veden kumun. Halkeaman takana on tukkeutunut tunneli, jonka raivaaminen kestää ainakin neljä tuntia, sillä halkeaman tunnelin suun välille mahtuu vain kaksi ihmisen kokois- ta otusta tai neljä kääpiötä tai hobittia.

Kartan selitykset:

1. Sisäänkäynti

2. ja 3. Sivuluolia, tyhjiä.

4. Yhteysluola, luolan takaseinällä on salaovi dungeoniin (-30 perception ja -20 pick lock).

5. Harhautusarrete. Luolassa on isoja keramiikkaruukkuja joissa on yhteensä 30,000 kuparikolikkoa. Lisäksi täällä on muutama +20 esine jotka näyttävät ja tuntuvat +20 esineiltä mutta käytössä osoittautuvat -10 kiroituksi.

6. Tyhjä luola.

7. Alunperin tähän huoneeseen sijoitettiin Numenorilaisia sotalippuja ja kankaita, mutta nykyään niistä on jäljellä vain telineet. Yksi telineistä on maaginen ja lisää +20 kaikkien lähistöllä olevien omien joukkojen resistance vs spell 100 metrin säteellä.

8. Aarreluola. Luolaan pääsee salaoven kautta (-40 perception ja pick lock manou- ver). Luolassa on 7 suurta kiviruukkua joista ensimmäisessä on yhteensä 6,000gp, toisessa 10,000sp, kolmannessa ja neljännessä 15,000cp, viidennessä ja kuudennessa 20,000tp. Viimeinen ruuk- ku sisältää koruja 1,200gp arvosta.

Muut esineet:

+30 Broadsword, of slaying undead. Vedettyä huotrasta jatkuvan light -loitsun alainen, valoa ei voi sammuttaa tai hillitä mitenkään. Tämä miekka tunnetaan nimellä Kylmä Kuolema vanhoissa asia- kirjoissa.

+20 Spear, of slaying orcs. Tämä ase tun- netaan nimellä Örkin Vainooja. Jokainen Morgothin otus joka yrittää koskea tähän keihäaseen saa yhden "E" electricity criti- calin per round siihen asti kunnes se ir- roittaa otteensa.

Viinillinen troll slaying nuolia.

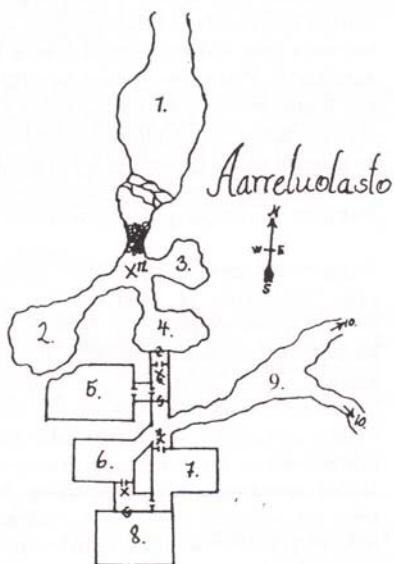
Staff +3 channeling adder, lisäksi mah- dollistaa fireball -loitsun sinkoamisen kerran päivässä aina 500 metriin asti.

+4 channeling adder rannerengas.

+20 composite bow, fumble vain 01.

Ring of herblore. Tämä sormus lisää +40 kaikkiin yrityksiin löytää jotakin tiettyä yrttiä. Kyseinen yrtti täytyy erikseen mainita ja etsimiseen on kulutettava ai- kaa ainakin 10 minuuttia.

9. Tämä luola johtaa vuorten alaisiin under



deepeihin joissa saattaa yhä vaeltaa nimettömiä hirmuja.

10. Molemmat tunnelit johtavat vuoren alaisiin tunneleihin. Jotkut näistä ovat yhteydessä vanhoihin kääpiökaivoksiin, toisten viedessä nimettömiin syvyyksiin.

11. Lattia-ansa. Näiden ansojen havaitseminen on vaikeaa (-20 perception ja -40 disarm trap). Jokainen yli 60kg:n painoinen esine laukaisee lattiaan kätettyjen terien nostojärjestelmän. Jokainen paikalla seissyt saa 1-4 "D" puncture criticalia ja 1-2 "B" slash criticalia.

Nan galnat

Nan galnat on pieni puuton syväne jonka keskellä seisoo muinainen kivikehä. Laakson pohjoisreunalla on pieni luola jossa asuu yksinäinen luolapeikko. Yöaikaa seudulla liikkuvat sudet käyttävät kivikehää kokoontumispaikkanaan.

Aarteiden löydyttyä tapahtumat siirtyvät vaiheeseen nimeltä "Örkit tulevat".

Örkit tulevat

Salwanin suunnitelma

Salwan on kerännyt tietoja Caranocin aarteista jo muutaman vuoden, tosin hänen kiireiset tehtävänsä Angmarin agenttina ja vaatimusmatalasta profiilista ovat hidastaneet prosessia. Salwan liittyy porukan mukaan vähän sen jälkeen kun he alkavat käyttää kirjaston palveluja. Mikäli häntä ei huoliteta mukaan hän yrittää ja yrittää yhä uudestaan ja mikäli tämäkään ei auta hän järjestää itsensä Emecarin suosioon ja saa sitä kautta luvan liittyä tutkimuksiin. Tutkimusten edetessä hän ilmoittaa Angmarilaisille toimeksiantajilleen edistymisestään ja saa käskyvaltaansa pienen iskujoukon jonka tarkoituksena on eliminoida ryhmä kun nämä ovat saaneet selville aarteiden kätköpaikan

ja kuljettaa aarre ja Salwan Carn Dumiin turvaan. Yhteydenpidon apuna Salwanilla on lemmikkilepakko, joka kuljettaa viestit iskujoukon ja Salwanin välillä. Iskuryhmän tarkoituksena on iskeä ryhmän tullessa aarteiden kanssa ulos luolasta senkin riskin uhalla, että heillä olisi hallussaan mahtavia maagisia tuhoaseita. Iskuryhmän johtaja on Goran -niminen olog-warrior. Hän määrää väijytyksen tapahtuvan seuraavan suunnitelman mukaan:

1. jousiörkit asetetaan piiloon kivikehän ja muiden luonnonmuodostelmien suojaan (-20 perception) valmiina ampumaan ryhmän tullessa ulos.

2. Nämä örkit yrittävät pitää ryhmän luolassa sillä aikaa kun muu iskuryhmä hyökkää rotkosta jousiörkkien torvimierkin kuullessaan. Salwanin avustaessa heitä takaa päin.

3. Tällöin Nargurin johtamat örkit alkavat edetä wall shieldiensä suojassa ripeää vauhtia kohti pelaajia.

4. Kun örkit saavuttavat pelaajat ja taistelu alkaa ilmaantuu Goran kahden wargin kanssa taisteluun yrittäen iskeä ryhmän selustaan.

Mikäli örkkien tappiot alkavat olla suuret, määrää Goran perääntymisen, jolloin örkit alkavat juosta toisiaan tuuppien ja sadatellen kohti rotkon suuaukkoa, isomat päälিকöt etunenässä. Ehdittyään turvaan Goran organisoi joukkonsa uudelleen ja nämä lähtevät ryhmän perään näiden tullessa ulos laaksosta, yrittäen tappaa heidät yksitellen paluumatkan aikana. Mikäli asiat alkavat mennä ryhmän kannalta todella huonoiksi Balil, joka on tajunnut, että luolasta pääsee vuorten alaisiin tunneleihin johtaa ryhmän näihin syvyyksiin (toivoa sopii, että hän osaa myös pois). Kävi miten kävi seuraava luku eepisissä sankaritarussamme on nimeltään "Paluumatka".

Paluumatka

Mikäli ryhmä selviytyi örkkien hyökkäyksestä, matka ulos laaksosta ei tuota ongelmia. Laaksosta poistuttaessa he kohtavat joukon haltioita, jotka ovat tulleet otamaan selvää huhuista, jotka kertovat taistelusta, suuresta aarteesta ja örkki-laumasta, jonka jälkiä on nähty maastossa. Mikäli ryhmä joutuu peräytymään nämä haltiat tuhoavat Goranin joukon perusteellisesti vain Silwanin jäädessä henkiin myöhempää kosta varten. Haltiat vaativat tietoja ryhmän liikkeistä ja toimista vuorilla ja näiden toimien liittymisestä alueella nähtyyn suureen örkki-joukkoon. Kuullessaan totuuden aarteesta ja örkeistä joukon johtaja nöykyttää päätään ja ilmoittaa haluavansa nähdä ryhmän löytämät maagiset esineet. Hän tutkii tarkkaan jokaisen esineen ja analysoi sen käyttötarkoituksen. Haltiat kutsuvat ryhmän leiriinsä jossa he haluavat kuulla koko tarinan alusta loppuun, joukon bardin kyhätessä tarinasta laulua. Erityisen kiinnostuneita haltiat ovat Caranocista ja tämän kirouksesta. Aamun koitteessa haltiat kertovat tiedustelioiden varmistaneen ryhmän kertomuksen ja ilmoittavat vievänsä asiasta tiedon satamiin. Joukon johtaja ilmoittaa Cirdanin varmasti lähettävän jonkun heidän peräänsä, koska kyseessä ovat ilmiselvästi suuret asiat.

Ryhmän erottua haltioista matka kummulle tulee olemaan helppo jos Salwan kumppaneineen on torjuttu, muutoin örkkit tulevat jahtaamaan ryhmää koko matkan haltioiden leiristä kummulle. Kummulla Caranoc käskee aarteet pinottaviksi kummun huipulle ja lisää niihin hautakummun arvoesineet. Tällöin paikalle saapuu myös Caldir -niminen haltia joka kantaa mukanaan mustaa kiveä jonka tarkoitus on imeä itseensä kirouksen voima, puhdistaa aarre ja vapauttaa Caranoc. Kun Caldir on asettanut kiven kummun huipulle alkaa paikalle nousta hie-

noista utua josta muotoutuu hiljakseen gigantittinen siivekäs pahahenki joka hyökkää viipymättä paikallaolijoiden kimppuun (eritoten Caranocin). Otus jonka nimi on Grauklan sidottiin tähän aarteeseen kauan sitten kadonneella noituuden muodolla. Otuksen alkuperästä ei olla varmoja, mutta saagit arvelevat sen olevan kelvariin kuuluva henki jonka muodon Morgoth kieroitti kauan sitten. Grauklain hajoaa kuoltuaan sumuksi joka imeytyy mustaan kiveen. Tämän jälkeen aarteeseen kuuluvat rahat ovat vapaat kirouksesta ja Darion uskollisena herralleen kasaa ne etukäteen lähistölle tuottamiensa ponien selkään ja pakenee niiden kanssa Tharbadin kautta etelään. Esineisiin liittyy normaali haudanhaamujen aarteisiin kuuluva kirous, elikä jokainen ryhmästä saa ottaa yhden mieleisensä esineen keosta.

Liitteet

Searaavalla parilla aukeamalla tulevatkin sitten kauan kaivatut NPC-listat ja myös ne vinkit, joita sieltä Fornostin kirjastosta voi löytää.

Ensimmäisenä ovat nämä arkaaisten kirjakääröjen jäänteet, jotka on koodattu mielenkiintoisella koodisysteemillä: A-kääröt ovat peräisin Fornostin kirjastosta, ja B-kääröt Salwanin kokoelmista. On siis jotain hyötyä ottaa petturi matkaan mukaan. Jos käytössäsi ei ole kopiokonetta, voit toki vain lukea nämä pelaajille ääneen, tai leikellä Riimukiweäsi (kamalla ajatuskin).

NPC-statien muoto lienee tuttu kaikille ICE:n julkaisemista hiluvimpaimista, joten se ei pahempia selittelyjä kaivanne. Olen sinänsä pahoillani, että saimme tähän vain originaalit MERP-statit, vaikka D&D-statit piti tulla. Siitä, missä ne sitten ovat, minulla ei ole aavistustakaan... mutta ammusvarastoa on vielä jäljellä.

[Näsäviisaan kommentin kirjoitti Mx]

Ote kronikasta (A1) :

Caranoc ja hänen päällikkönsä Marioch ja Aldarin asettuvat valtakunnan pohjois-osaan, eikä heidän valppautensa koskaan pettänyt. Lakkaamatta he ahdistelivat örkkejä ja peikkoja, joita jo tuolloin asui pohjoisessa. Caranoc rakensi maittensa keskelle suuren salin, jonka vertaa ei muualla pohjoisessa ollut. Caranoc taisteli miehineen Anarionin joukoissa mustaa tornia vastaan suurella urheudella ja toi mukanaan suuren saaliin. Kerrotaan, että tuo sotasaalis oli vertaistaan vailla. Suunnaton oli hänen omaisuutensa sillä jo ennestään hänellä oli ollut paljon varusteita ja rahoja, jotka hän oli Numenorista tuonut. Silti hän kantoi rikkauden taakan suistumatta ylpeyteen tai kopeuteen. Mutta viimein oli hänenkin kuoltava. Kaukana kotoa kohtasivat Caranoc ja hänen päällikkönsä loppunsa. Hän kaatui lähellä Anduin -virtaa örkin nuoli sydämessään. Hänen miehensä toivat hänet takaisin yli vuorten ja hautasivat suureen kumpuun yhdessä kaikkien muiden kaatuneiden kera. Mutta hänen omaisuutensa katosi, eikä sitä löydetty.

(Kyseinen teksti on kirjoitettu Sindariksi)

Ote kääröstä (A3) :

Kun Annuminasiin saapui tieto ylimyksen kuolemasta, se otettiin murhemielin vastaan. Kysyttäessä Caranocin hautapaikasta vastasi airut olleen herran tahto, että hänet haudattaisiin salassa omille mailleen pohjoiseen. Useimmat tyytyivät tähän vastaukseen, eivätkä kyselleet enempää. Ne jotka eivät tyytyneet, yrittivät tiukata airuelta tietoja, mutta tämä pysyi vaiti. Monet vuodet sen jälkeen ovat rikkauden himonsa sokaisemat etsineet tuota paikkaa löytääkseen Caranocin aarteen.

(Fornostin kirjastosta, Sindarin kielinen)

Hauskoja askarteluhetkiä!

- Sage Mx

[Ei kuulu joukkoon]

Ote kääröstä (A2) :

Yksi pohjoisen suurista kummuista on Caranoc uljaan, Ulairin kiroaman kumpu. Sen sijainti paikka on pitkään ollut salaisuus, sillä maat ovat autioituneet ja Dunedain huvenneet noista päivistä.

(Fornostin kirjasto, Sindarin kielinen)

Ote kääröstä (B3) :

Niiden ahneiden ja rahan sokaisemien joukossa, jotka etsivät Caranocin aarretta, ainoastaa yhden voidaan epäillä löytäneen jotain. Hänen nimensä oli Beren ja hän oli kotoisin Tharbadin kaupungista. Apunaan hänellä oli kaksi miestä, joiden nimiä ei tiedetä. Pitkään he tutkivat annuminasin kirjaston kääriä ja maksoivat näkijöille suuria summia. Sanottakoon, että Beren pääsi lähemmäksi aarretta kuin kukaan muu, sillä eräänä päivänä hänet nähtiin apulaisineen suuntaavan kohti länttä mukanaan suuri joukko kuormaponeja ja palvelijoita. Sitä, miten heidän kävi, ei tiedetä, sillä vain yksi kaikista lähtijöistä löydettiin viikkoja myöhemmin hulluuden riivamana Lhuniin rannalta hieman etelään Andunien ja Lhun -joen kohtaamispaikasta. Tuo miesraukka kuoli kolme päivää myöhemmin tuntemattomaan tautiin. Berenin ja muiden kohtalo jäi selvittämättä, vaikka ponit löydettiin vaeltelemasta Numeriadorin korvista ilman pakkauksiaan.

Salwanin kirjasto (B1) :

Caranoc rakensi salinsa lähelle paikkaa, missä Annuduin yhtyy Lhun-jokeen. Salinsa hän rakensi suurelle kukkulalle josta näkyi sekä Annuduin että Lhun. Sanotaan, että Caranoc kiipesi usein talonsa korkeimmalle tasanteelle ja katseli maitaan kaivaten Andorin saaren ihanuutta, joka katosi meren syövereihin. Caranocin sali on rakennettu pohjois-etelä suuntaan neliön muotoon. Siinä oli kaksi kerrosta ja yksi valkea torni, joka kohosi päädyistä vielä kolme kerrosta. Tämän rakennuksen ympärillä olivat palvelusväen talot, varastot ja karjasuojat. Kaikkia näitä kiersi suuri valkea muuri, jossa oli kaksi porttia. Nämä salit säilyivät kunnossa pidettyinä jopa Caranocin kuoltua ja Arwanin lähdettyä, aina vuoteen 60 kolmatta aikaa, 20 vuotta Caranocin kuoleman jälkeen, jolloin huhut Caranocin aarteista kantautuivat pohjoisen örkkiheimojen keskuuteen, ja tapahtui että ahneus voitti jopa mahtavan Amarin koston pelon ja niiden heimojen esi-isät, jotka nykyään tunnetaan nimillä Uroth-burm ja Faulgurun lähtivät yhdessä tuumin vaeltamaan kohti Caranocin vanhoja saleja. On sanottu, että jos Arwan ja Maroc olisivat jääneet noihin saleihin, eivätkä muuttaneet pois olisivat nuo talot säästyneet. Mutta örkkien tullessa siellä oli vain vähäinen määrä asemiehiä, jotka kaatuivat kaikki viimeiseen mieheen talon ovien eteen jouduttuaan vetäytymään muureilta ylivoiman edessä. Tutkittuaan talon perusteellisesti örkit sytyttivät sen palamaan ja tappoivat toinen toistaan pettyneenä saaliiseen. Tuon hetken jälkeen hylkäsi Arwan nuo seudut. Kaksi päivää ä myöhemmin tavoittivat Anorin sotilaat örkit ja tappoivat ne viimeiseen örkkiin...

(Ote muinaisesta kronikasta, Adunaicin kielinen)

Asiakirja (A4) :

Caranocin perillinen, jalo neito Arwan, joka myöhemmin nai ritari Marocin, Caranocin ainoa lapsi suoritti omaisuuden laskennan heti kuultuaan isänsä kuolemasta, josta hän heti maksoi palvelijain ja asemiesten palkat. Erikseen hän maksoi myös kääpiö Fulille ja hänen alaisilleen tekemästä työstä 7,000 kultarahaa ja ylväälle haltia Anacarille 1,500 kultarahaa, mutta tämä ei huolinut. Se mitä he olivat tehneet jäänee tietämättä, sillä ei Arwan eikä kukaan muukaan asiasta tietävä suostunut puhumaan. Tämän jälkeen Arwan hylkäsi isänsä talon ja muutti Elvedin järven lähelle.

(Fornostin kirjasto, Quenyan kielinen teksti)

Ote kirjasta (B2) :

Lhunin yläjuoksulla on paikka, jota jokimiehet kutsuvat kuolleen miehen kummukseksi. Nimi johtuu legendasta, jonka mukaan täysikuun aikana kyseisellä paikalla voi nähdä ammoon kuolleen miehen haamun, joka tähyää länteen...

(Ote muinaisesta kääröstä, Sindarin kielinen)

Kappale kronikasta (A5) :

...Caranocin rinnalla taistelivat myös kääpiö Fuli ja sindarilainen haltia Anacar, molemmat Caranocin ystäviä pitkältä ajalta. Kerrotaan, että ennen sodan syttymistä he auttoivat Caranocia kätkemään omaisuutensa tuntemattomaan paikkaan, ettei vihollinen saisi sitä. Urheasti he auttoivat toinen toistaan taisteluissa ja monilukuiset olivat ne viholliset jotka heidän edessään kaatuivat. Ylväästi he liikuttelivat aseitaan, ja missä vain Caranocin keihäs, Fulin sotakirves tai Anacarin miekka hehkuivat, siellä saivat Dunedain voimaa ja rohkeutta. Palkkioksi urheudesta Caranoc sai kokonaisuudessaan ottaa haltuunsa Muranor -nimisen Umbarilaisen ritarin omaisuuden. Sen lisäksi hän otti ilman lupaa omakseen erään varjaagin koko sotateltan ja hevoset. Hän sai myös puolet erään itäläisen ruhtinaan tavaroista...

(Fornostin kirjasto, Adunaicin kielinen)

Retken aikana mahdollisesti mukaan haluavat henkilöt:

Nimi	lvl	hits	AI	DB	sh	gr	1.meelee	2.meelee	MM
Tuna	6	70	R/I/11	30	Y	N	75 ss	50cb	20
Dunnish scout, erittäin huono moraali ja ahne kullalle. Valttaa puolta kuin tuuliviiri. Salaisia sympatioita Angmarin päin.									
Darion	10	120	ch/13	20	Y	A/L	130bs	60lb	5
Lesser dunedain warrior. Peräntamaton ja luotettava haltioita, mutta dunedainia ja useimpia northmanejä kohtaan. +10 broadsword. Kantaa mukanaan pienessä kirkkytyksyä joka lentää vapaana suoraan Emecarlin taloon.									
Wulnar	8	100	SI/5	30	N	N	110ss	60lb	20
Riverman ranger. Varovainen, eikä antaudu taisteluun helposti. +80 tracking ja perception bonus +10 short sword.									
Balit	6	80	ch/13	30	Y5	A/L	100ha	50hcb	10
Dwarf warrior. Ahne kullalle, mutta tytyy jos saa saman osan kuin muutkin. Hyvä ansiojen purkaja (+80 disarm traps). +10 hand axe.									
Beran	10	150	SI/5	40	Y10	A/L	130bs	105sp	20
Dunedain warrior. +10 broadsword. Ryhtynyt korven kiertäjäksi jonkin hyvin traumaattisen kokemuksen vuoksi. Tehokas ja nopea taistelija, joka hallitsee kaikki taistelun osa-alueet (eli eräänlainen rambo). Tertiary attacks 90 medium fist/kick, 60 medium grapple ja 80 dagger (missile 2 kpl aina mukana). +70 stalk/hide ja 60 perception bonus									
Caldir	20	200	Ch/15	20	Y10	N	180bs	140lb	20
Noldor ranger. Cindarin lähetämä. +20 orcs slaying broadsword.									
Muut kohtaukset, ym:									
Nargur	7	100	SI/5	30	Y	N	125bs	60lb	20
Uruk-hai, Salwamin komennukseen lähetettyjen orkkien päällikkö. +15 broadsword. Brutaali tyyppi orkkien mitapuuilla. +90 stalk/hide bonus. Tertiary attack 70 large grapple unbalance attack ja 50 medium fist attack.									
Orcs	3	40	SI/5	10	Y	N	60sc	30lb	10
20 yhteensä (2 lurg yksikköä).									
Goran	15	180	ch/15	30	Y	A/L	160th	80ma	0
Brutaali olor warrior. +10 two handed sword ja +10 elf slaying mace.									
Asduk	10	132	ch/15	20	Y	A/L	130sc	70lb	10
Uruk-hai warrior, +10 scimitar. Jousiorkkien johtaja. Ei tule juttuun Nargurin kanssa.									
Orcs	3	70	SI/4	30	N	N	90lb	50sc	20
20 Jousiorkkia									

Tarlag	5	130	SI/4	30	N	N	85Lbi	40Lcl	30
Warg. Käytetään tiedustelijana.									
Anarsk	5	142	SI/4	30	N	N	90Lbi	50Lcl	30
Warg. Käytetään tiedustelijana.									
Salwan	10	70	SI/5	20	N	N	20da		20
Dunedain mage 15 spell listaa. Kaikki mage spell list 100vl ja Essence perception, Illusions, Unharring ways, spell ways, essence perception, physical enhancement, essence hand spell list 60pp ja +2 essence adder ring.									
Orcs	5	85	Ch/15	30	Y	A/L	90sc	70sb	0
Tavallisimminkin Numeradorissa kohdattavia orkkeja, kuuluvat useimpiin Uroth burn-heimoon									
Wolfs	3	100	SI/3	40	N	N	70Lbi		30
White wolf. Käytetään ratsuina Uroth-burn heimon keskuudessa. Very fast, ratsasettuuna fast									
Trolls	11	160	R/I/11	20	N	N	110Lba	90Lcl	0
Forest-trolls. Selviävät epäsuorassa auringon valossa (operating -50), mutta kivityvät jouduttuun suoraan valoon.									
Caranoc	21	200	Ch/15	60	N	N	220sp	100Lba	20
Skeleton lord. +30 spear, of slaying trolls. Magical channaut. Erikoiskykyä teleportaa.									
Aldar	15	150	Ch/15	20	Y	N	140ss	70Lba	0
Greater skeleton. +25 short sword									
Marloch	14	140	Ch/15	20	Y	N	130cl	60Lba	5
Greater skeleton. +20 club.									
Skeletons	6	80	No/1	10	N	N	70bs	20Mba	0
Lesser skeletons. +5 broadsword.									
Ghost	8	100	No/1	40	Y	Y	95bs	50Da	20
Ruunoiden aaveet. Eivät käytädy vihamielisesti ellei provosoida. Drains 2 com points per round.									
Turfin	5	65	Ch/16	20	Y	Y	100wh	60cb	0
Dwarf scout. Sinivuorten kaapiot. Luontaisia epaluuloa muiden huoneitten kaapiotia vastaan.									
Kostajat	7	120	Ch/16	10	Y	Y	105ha	70cb	0
Neljä Dwarf warriora tällä hetkellä suorittamassa verikostoa. Matkaavat poneilla									
Grauklan	15	200	No/1	40	N	N	140Gr	80Lfi	40
Caranocin krouksen aavainen ruumiillistuma. Ilmestyy jättimäisenä siivokkäänä humanoidina, jonka ruumis näyttää olevan liekkien peitossa. Jokaisen, joka kohtaa tämän oluksen täytyy heittää resistance roll 5. tason fear -loitsua vastaan tai paeta.									

Arvosteluja

DNA/DOA	Dreamchipper
Julkaisija:	FASA
Tekijä:	Dave Arneson James D. Long
Tyyppi:	Shadowrun -seikkailu
Hinta:	45,- kumpikin
Kriitikko:	Mikko Kurki-Suonio

Kaksi uutta seikkailua Shadowruniin. Fyysisesti molemmat ovat kirjasia, DNA/DOA 64 sivua ja Dreamchipper 80, painoasultaan erittäin tyylikkäitä ja runsaasti kuvitettuja. Erityisesti pidin ideasta laittaa kunkin hahmon statien viereen kuva kyseisestä hihhulista. Moduilit on kirjoitettu erittäin selkeästi ja noviisikin pelinjohtaja pystyy käyttämään niitä minimaalilla valmisteluilla, sillä lähes kaikki mahdollisuudet on otettu tekstissä huomioon ja pelinjohtajalle annettu runsaasti neuvoja tilanteen hoidosta. Toisaalta taas teksti on hieman "väljää", ja (A)D&D-moduleista tuttuja irtokansia jäin kaipaamaan.

DNA/DOA:n kirjoittaja lienee roolipelihistoriasta kaikille tuttu, Dave Arnesonhan on yksi alkuperäisen D&D:n taustahahmoista. Valitettavasti tämä näkyy seikkailun juonessa, joka on hyvin lineaarinen, pelaajien omat ratkaisut jäävät suurelta osin "Ammunko ensin vartijan A vai B?" -tasolle. Samoin seikkailu on hyvin taistelupainotteinen ja etenkin pääkohdat muistuttavat vanhan ajan dungeon basheja vähän liikaakin. "X lymyilee nurkassa ja hyökkää välittömästi" esiintyy aivan liian usein.

Kuitenkin sanoisin seikkailun sopivan noviisiporukalle, joka ei vielä tunne pelimaailman kuvioita ja pitää erityisesti toiminnasta. Rahanarvoinen ostos, muttei mitään maailmaa mullistavaa.

Dreamchipper onkin sitten aivan toista maata. Seikkailu on pääasiassa salapolii-sityötä kadonneiden chippien perässä juostessa, mutta perinteiseen tapaan kaikki ei ole aivan miltä näyttää... Selvästi keskitason yläpuolella oleva seikkailu, jossa on haasteita sekä muskelimiehille että ajattelijoille. Yleisarvosanana erittäin hyvä ostos Shadowrunin pelaajille, ja hyvä muillekin cyberpunk -tyylin harrastajille.

Muillekin? Aivan oikein, vaikka seikkailu on kirjoitettu vain Shadowrun mielessä, ei niiden konversointi muille systeemeille ole turhan hankalaa. Kunhan tuntee Shadowrunin perustermistön, uudet statit vääntää hetkessä. DNA/DOA:ssa on enemmän konversointityötä, suora seuraus seikkailun taistelupainotteisuudesta.



GURPS Special Ops

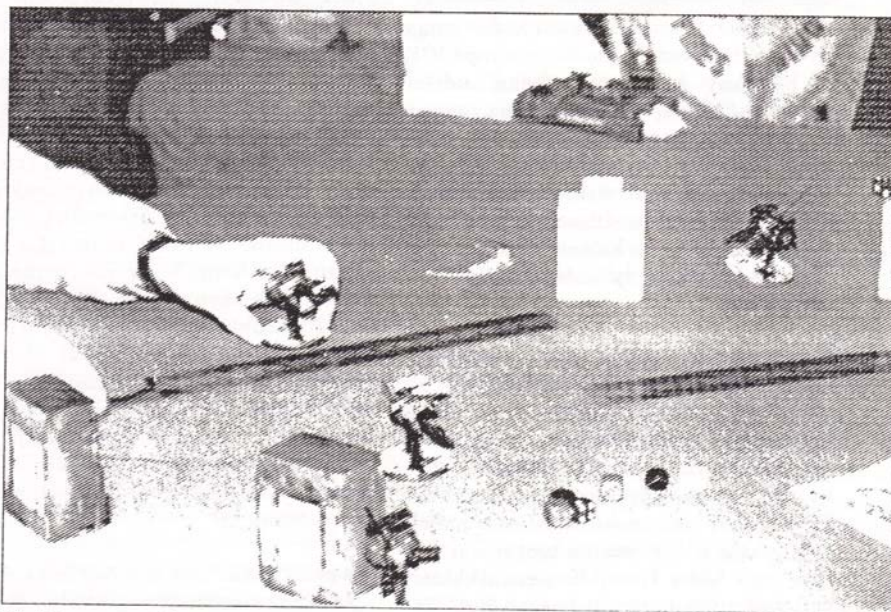
Julkaisija: Steve Jackson Games
Tekijä: Greg Rose
Tyyppi: GURPS datapakki
Hinta: 95,-
Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio

Tämän 128-sivuisen kirjan kannessa on kuvattu ryhmä julman näköisiä kommandoja heilumassa Colt Commandoillaan oranssin savun täyttämässä hallissa. Alaotsikko lupaa anti-terroristi toimintaa, panttivankien pelastamista ja tehtäviä vihollislinjojen takana. "Jaha", saattaa pikaisella vilkaisulla sanoa, "GURPS Rambo on saapunut." Tuskin voisi pahemmin vikaan möläyttää.

Kuten GURPS supplementeissa yleensäkin, kirjoittaja on asiantuntija sekä

pelaaja, eikä vain pelaaja, joka luulee tietävänsä jotain asioiden todellisesta jamasta. Tohtori Gregory Rose on valtiotieteen tutkija, joka on keskittynyt kotimaiseen ja kansainväliseen turvapolitiikkaan, on julkaissut kirjan ja useita artikkeleita aiheesta. Innokkaan GURPSin peluun ohella, tietty.

Toisaalta taas kirjassa on vain kolmisenkymmentä sivua, joissa ylipäänsä puhutaan pelimekaniikasta, kaikki loppu on erittäin käyttökelpoista yleisinformaatiota. On juttua erikoisoperaatioiden luonteesta, olemassaolevista erikoisyksiköistä sekä entisistä sellaisista, koulutuksesta, tehtävistä, sotilasorganisaatiosta ylipäänsä, laitteistosta, vastustajista, sotilastermistöstä ja -menetelmistä sekä monesta muusta asiasta, kuten "How to identify a Spetznaz soldier". Ja onhan



Tämä kuva on pikkujoulujen Adeptus Titanicus -matsista. Vasemmalta alhaalta etenevät Keisarin kannattajat ahdistavat Kopran Kaaos-Titaaneja satimeen. Ai että mitäkö tällä on tekemistä näiden arvostelujen kanssa? Ei sitten niin yhtikäs mitään. Mutta saatte sietää näitä pikkujoulukuvia vielä pitkään....

lopussa (hyvin) lyhyt patkka Cinematic Rules, joista hauskaasti näkee täsmälleen kuinka naurettavia Hollywoodin erikoismiehet ovat (esim. Bulletproof nudity ja Infinite ammunition -"säännöt"). Kirjassa ei ole havaittavissa minkäänlaista pro-USA asennetta, toisin kuin eräissä muissa aihepiiriin peleissä.

Kaikenkaikkiaan kyseessä on erittäin tukeva tietopaketti mille tahansa modernin pelin pelaajalle, ja soveltuvuus Sci-Fiinkin on oikein hyvä. Erittäin hyvä ostosdetaljiä kaipaavalle pelinjohtajalle.

Cyberspace

Julkaisija: Iron Crown Enterprises
Tekijä: Tod Foley
Tyyppi: SciFi roolipeli
Hinta: 90,-
Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio

Joka toinen firma tuntuu tunkevan omaa kyberpeliään markkinoille, ja niinpä ICE on hypännyt kelkkaan mukaan uudella pelillään Cyberspace. Fyysisesti kyseessä on 208 -sivuinen kirja, eli nopat ynnä muut tilpehöörit täytyy hankkia erikseen. Mielestäni painoasu on liian tunkkainen, elävöittäviä kuvia ja esimerkkejä on kyllä riittävästi, mutta teksti on liian pientä ja ahdasta ja jatkuva lyhenteiden käyttö on rasittavaa.

Cyberspace toimii käytännöllisesti katsoen samalla systeemillä kuin MERP, eli yksinkertaistettu Rolemaster, mikä kieltämättä helpottaa pelin käyttöönottoa MERP -veteraaneille. Toisaalta taas tuntuu peli sisältävän paljon materiaalia Space Masterista, sekä rasittavan paljon viittauksia ICE:n muihin tuotteisiin tyylillä "osta Claw Law". Kaikenkaikkiaan peli vaikuttaa nopeasti kasaan hutkaisuista ja keskeneräisistä vaikkakin toimivalta kokonaisuudelta.

Taidanpa jättää väliin tavanomaisen pulinani randomisoidusta hahmonluonnista ja keskittyä pelin muihin puoliin.

20

Jokaiseen kyberpeliin kuuluva wetware-sektio (kromikädet jne.) on varsin onnistunut: Kamaa on joka lähtöön ja ne sopivat yhteen varsin hyvin. Systeemeissä on puutteensa, mutta silti se on eräs parhaita näkemiäni. Kyberavaruus eli tietokone-matriisi taas systeemeissä on vain kohtalainen: Hakkerin tekemiset rajoittuvat pariin heittoon, eikä systeemeissä pääse kunnolla "seikkailemaan", sillä CPU on useimmiten heti ensimmäisten suojausten takana, ja sieltä käsin voi tehdä suunnilleen kaiken tarpeellisen. Taistelujärjestelmä on jotain tyystin usvaista tuliaseiden osalta: Vaikka tekijä onkin onnistunut poimimaan ammattimaisen näköisiä termejä jostain, hänen fundamentaalinen snajunsa homman toiminnasta on täysi nolla. Haulikoilla on kivääriä suurempi läpäisyvoima, rynnäkkökiväärin ammuksella on heikompi teho kuin raskaan pistoolin (todellisuudessa esim. 5.56NATO on n. 1.5 kertaa .44 magnumia tehokkaampi ammus), raskainkaan panssari ei edes kohtalaisella varmuudella pysäytä pienoispistoolinkaan ammusta, aseiden häiriötiheys on 2-3% luokkaa... Häiriötiheydestä sen verran, että jos joku myisi nykypäivänä tuollaista roskaa, ei kukaan täysjärkinen sitä ostaisi. 2% saat-taa kuulostaa pieneltä, mutta itse asiasahan se on sama kuin "joka viideskymmenes". Kun käyn radalla, ammun yleensä noin 200 laukausta. Jos aseeni häiriötiheys olisi 2%, tyypillisellä harjoituskerralla aseessani olisi neljä häiriötä. Pelin karttoja käyttäen minun olisi pitänyt korjauttaa se jo useampaan otteeseen ja mm. ampua itseäni jalkaan ainakin kerran viime vuoden aikana. Se näiden taulukoiden realismista.

Jos pidät MERPistä ja himoitset kyberia, Cyberspace voi olla oiva vaihtoehto. Samoin se on suhteellisen huokea optio niille, jotka haluavat kokeilla josko pitäisivät ko. tyylistä. Mutta vakavalle kyberpunkkarille on parempiakin systeemejä tarjolla.

.....

Arvostelu:
RAPIER

Julkaisija:	ACE-Pelit Oy
Tekijä:	Nordic & Co.
Tyyppi:	Fantasiaroolipeli
Hinta:	75,-
Kriitikko:	Mikko Kurki-Suonio

Rapier eli Role Adventure Play In Elven Realms on uudehko (ilmestyi -89 joulukuksi) suomalainen roolipeli, joka nimensä mukaan pyörii haltiavaltakunnan liepeillä.

Mitä siinä on?

Rapier on 72 -sivuinen kirjanen, joka sisältää koko pelin. Asiaa on kannesta kanteen, mukana tietenkin pakollinen esipuhe, sääntöjä hahmonluonnista taisteluun ja magiaan, hirviöitä joka lähtöön sekä taustatietoutta Tanarin maailmasta. Pari sivua täytyy valokopioida pelin luistamista varten.

Gurun mielipide

Alkaen hahmonluonnista Rapier on varsin yksinkertainen - heitetään läjä noppia ja sijoitetaan saatu pistemäärä eri attribuutteihin, joita ovat voimapistet, loituspisteet, ase pisteet, kykypisteet ja rahat. Muutaman lisäkriteerin avulla systeemi toimii varsin hyvin, ja on aloittelevan pelaajan helppo sisäistää. Varsinaisia hahmoloukkia ei pelissä ole, mutta pelaajan on määriteltävä hahmolleen perustyyli, joko soturi, velho tai jokapain hylä.

Kykyjä on varsin rajatusti ja ne ovat rankkoja yleistyksiä, mutta riittäviä yksinkertaiseen peliin. Toisin kuin useimmissa peleissä kyvyn määrä ei suoraan määrää onnistumisprosenttia, vaan uusintaheittojen määrän pelinjohtajan an-

tamaa kiinteää prosenttilukua vastaan. Vastaavankaltaisia systeemejä on toki nähty mm. Shadowrunissa, mutta se antaa silti peliin hieman poikkeavuutta iänikuisiin RuneQuestin kaltaisiin prosenttisysteemeihin verrattuna.

Magiasysteemi on nopea ja yksinkertainen, joskin hieman rajattu. Aloitteleva hahmo osannee vain pari loitsua, eikä tilanne siitä kovin kummasti tule muuttamaan. Loitsujen käyttö kuluttaa taikavoimaa, joka luonnollisesti palautuu lepäämällä. Loitsut voivat onnistuessaan olla hyvinkin tehokkaita, mutta ne ovat hitaita ja vaativat palautumisaikaa loitsinnan jälkeen, minkä vuoksi maagitkin heiluttelevat säilää...

Taistelusysteemi on hieman MERPahtava, eli perustuu monimutkaiseen taulukkoon eri aseille. Ilman taulukkoa peli ei suju, joten siitä pitää ensi töikseen ottaa parit kopiot. Yksi heitto, johon vaikuttavat mm. hahmon taito ja sekalaiset muut seikat, määrittää nopeasti taulukosta vilkaisemalla osuman efektin, jos nimittäin osui alkuunkaan. Useimmat osumat kulluttavat voimapisteitä vähitellen, mutta uhkarohkeiden tyyppien päällä häämöttää ikuinen riski vaarallisesta osumasta, joka saattaa päättää taistelijan uran kertalaukista. Varsin miellyttävä yksinkertainen systeemi.

Hahmot etenevät pelissä keräämällä tähtiä, joita saa ilkeiden ököjen listimisestä, prinsessan pelastamisesta jne. Menettää niitä voi "epähaltiamaisesta" toiminnasta, kuten kaverien pettämisestä, ahneudesta tai sen semmoisesta. Saatuaan riittävästi tähtiä hahmo nousee uudelle haltiatasolle ja voi asetta attribuutteihinsa lisää pisteitä, napanheiton mukaan tosin.



Tämäkö tikari?

Olentolistat sisältävät kaiken kuviteltavan kääpiöstä bologiin, sekä liudan omituisempia kummajaisia, joiden paikasta tienoon ekologiassa voi olla montaa mieltä. Miellyttävä piirre on se, että stateja on suhteellisen vähän ja kuvaavaa tekstiä enemmän.

Yhdeksänsivuinen taustasektio on mielenkiintoista ja elävää tekstiä haltioista ja heidän maailmastaan. Tämä on lukemisen arvoinen vaikket olisikaan kiinnostunut itse systeemistä.

Moitteen sijaa

Painoasu on hieman ankea ja Tanarin kartta näyttää tulleen erittäin huonon kopiokoneen läpi. Jopa kotitason laitteilla saa monipuolisempaa jälkeä, minkä

kourassasi oleva Riippa todistaa. Hieman enemmän huomiota olisi voinut kiinnittää edes selkeämpiin otsikoihin ja kappalejakoon.

Säännöissä on paikoittain hieman epäloogisuuksia ja yksinkertaisia epäselvyyksiä. Esimerkiksi hahmonluonnin täsmällinen toiminta selviää vasta esimerkistä, joka valitettavasti seuraa vasta useita sivuja myöhemmin. Toisaalta pelintekijät ovat jostain vetäneet yhteyden nuijan- ja tikarin käytön välille, vaikka todellisuudessa puukon käytöllä ei tosiaankaan ole mitään tekemistä koivuhalolla hutkimisen kanssa.

Magiasäännöissä huomaa pelin juuret sotapelinä. Loitsuja on neljäkymmentä, joista neljä tuhoaa kohteensa käytännöllisesti katsoen varmasti, ja suoria taisteluplikaatioita ylipäättänsä on kaksitoista (siis loitsuja, joilla on käyttöä oikeastaan vain taistelussa). Epäilen turhan monen pelaajan himoitsevan Powerblasteja heittelevää velhoa hahmokseen.

Gurun tuomio

RAPIER on paras näkemäni julkaistu suomalainen systeemi. Suoraan sanoen en kuitenkaan voi väittää peliä niin loistavaksi, että lukijan tulisi heittää vanha pelinsä välittömästi romukoppaan ja kii-ruhtaa putiikkiin päästäkseen RAPIERin onnelliseksi omistajaksi, mutta vilpittömästi suosittelisin tätä aloittelevalle roolipelaajalle, etenkin jos hänen englannintaitonsa ei ole kehuttava. Ja sitäpaitsi peli on varsin edullinen nykyisen markkinatilanteen huomioon ottaen. Sijoittuu ehdottomasti suomenkielisen aineiston kärkeisijoille.

Gurun arvosana: Erinomainen ostos aloittelijalle (****)
Kohtalainen ostos kokeneelle (**)

**D&D Campaign Supplement
in Grand Duchy of Karameikos
This text is not approved by TSR Inc.**

By Ville Löhde 1990 AC

Unohdettu Kansa

Tämä materiaali on sellaisenaan tarkoitettu värittämään Grand Duchy of Karameikosissa tapahtuvaa D&D-kampanjaa (Virallinen D&D -maailma). Se on hyvin sidottu julkaistuun materiaaliin, joten on suotavaa, että GM omistaisi ainakin Gazetteer 1 "Grand Duchy of Karameikos" -modulin. Mikäli moinen aukko sisistyksessä häiritsee kerrottakoon tässä lyhyesti:

Karameikosin ensimmäiset asukkaat saapuivat maahan useita tuhansia vuosia sitten. Kulttuuri kukoisti alueella komeasti, kunnes ilmeisesti gnollien in-

vaasio lähes tuhosi sen. Paikallisten uskomusten mukaan jumalat antoivat päällikkö Halaville voimat karkoittaa pahat pojut. Todellisuudessa kuitenkin kyseinen Traldarin rotu oli elänyt shakalipäisten Hutakaanin rodun orjana jo kauan ennen sitä. Tuhon uhatessa isännät vetäytyivät salaiseen laaksoonsa ja jättivät orjat oman onnensa nojaan. Halavista tuli legenda ja häntä alettiin pitää jumalana.

Tässä jutussa tarjoan epävirallisen mutta joihinkin "tosiseikkoihin" perustuvan selityksen Traldarin kansan alkuperästä ja tämänhetkisestä suojelushengestä



(Asukkaathan luulevat palvovansa Halav -jumalaa, mutta jostainhan niiden pappisloitsujen on tultava).

Osa I: Esi-Isät

Vuoden 1500 BC (Gazetteerin kalenterijärjestelmä) tienoilla oli Nithian muinainen kuningaskunta nousussaan. Se sijaitsi nykyisen Ylaruamin aavikon paikalla. Valtakunnan kansa oli hanakka palvomaan kuolemanjumala Thanatosta, joka asettui jumalten hierarkiassa varsin korkealle. Nithian tuho oli kuitenkin lähellä, sillä muut jumalat katsoivat karsaasti pahan vallassa olevaa valtakuntaa, joka oli sen maailmanajan yksi suurimmista. Vuoden 500 BC tienoilla Nithia poistuikin kartalta muuttuen aavikoksi.

Thanatoksen kävi köpelösti, eikä Nithian muinaisesta loistosta jäänyt jäljelle mitään. Tässä astuu Traldar kuvaan. Thanatoksen sisar Taranis, joka oli veljeään huomattavasti hyvätapaisempi, joskin heikompi, oli johtanut Tral-dararin heimon kaupungin asukkaat - jotka olivat käytännöllisesti katsoen hänen ainoat palvelijansa - asumattomaan, metsäiseen maahan. Hän antoi kansalleen uuden nimen, Traldar, häivytti muistot Nithiasta hedän mielestään (Hän ehti jo aavistella tuhannen vuotta aikaisemmin tuhon mahdollisuutta) ja alkoi kuluttaa aikaansa ohjaten kansaansa ja estäen veljensä huonon vaikutuksen leviämistä kansaansa. Noin sataa vuotta myöhemmin Traldarin maat miehitti Hutakaanin rotu orjuuttaen kansan.

Taranis ei juurikaan ehtinyt auttaa, sillä toisaalla hänelle murisi Thanatos ja toisaalla häntä ahdisti Hutakaanin jumala Pflarr, joka pienenä huolimatta suoritti mittavan ekspansion. Kun hän oli viimein saanut voimiaan kerätyksi, koh-tasi Traldaria (joka orjuudessa oli kehittynyt ihan mukavasti) uusi onnettomuus:

gnollien hyökkäys. Seuranneessa sodassa Taranis auttoi isäntiensä hylkäämää Traldaria ja nosti kuningas Halavin, Zirc-hevin ja kuningatar Petran valtaistuimelle opettaen näille taikuuden, sotataidon ja jumaltaikuuden alkeet. Hänen avullaan gnollit onnistuttiinkin karkoitamaan ja Traldarin, joka alkoi kutsua itseään Traladaraksi, hiljainen nousu. Nithian tuho pelästyttyi Taraniksen kuitenkin niin pahasti, että hän päätti jättää uskon Halavin jumaluudesta silleen ja ohjata kansaa kaikessa hiljaisuudessa. Viimein 900 AC Thyatis valloitti maan ja myöhemmin Stefan Karameikos astui valtaistuimelle itsenäistään uuden valtion. Koska hän kohteli Traladaraa varsin hyvin (mitä ei voinut sanoa hänen maamiehistään), antoi Taranis hänen jatkaa suosiolla hallintoaan, joka itse asiassa oli ihan hyödyllinen hänen kansalleen. Näin aika on kulunut vuoden 1000 AC tienoille, johon suurin osa D&D -seikkailuista on sijoitettu.

Osa II: Käyttö kampanjoissa

Tämä pohja antaa hyvät mahdollisuudet pelinjohtajalle, joka haluaa kampanjaansa mystistä hohtoa. Peliporukan klerikin [Kai tuolle parempikin termi olisi? -Mx] voi tyylikkäästi sitoa vanhaan tarinaan Taraniksen päättäessä, että on aika hänenkin saada hiukkasen kunniaa. Moduli B10 "Night's Dark Terror" tarjoaa hyvän pohjan tälle, sillä siinä pelaajat saavat ensimmäisinä ihmisinä vuosituhanteen kuulla Traladaran oikean kohtalon ikivanhan legendan sijasta. Tämä voi myös pelastaa klerikin uhkaavalta alemmuuskompleksilta ("No ketä p..tä mä sitten palvon?").

Itse ratkaisin tämän käyttäen hyväkseni Krakataoksen rauniokaupunkia (Jos GM on käyttänyt sitä jo, hän voi vaivattomasti luoda samantapaisen paikan muuallekin). Kaupunki on Halavin pappien pyhiinva-

elluskohde, joskaan he eivät juurikaan käy sisällä hirviökannan suuruuden vuoksi. Kaupungin keskellä sijaitsevalla saarella (Jokihan halkoo sitä) olevissa tempelin raunioissa pitää majaa ikivanha vihreä louhikäärme. Tietämättään se vartioi kuningas Halavin hautaa. Houkuttelemalla pelaajat sinne GM saa näyttävän louhikäärmetaistelun, Taranis voi ottaa yhteyttä hätääntyneeseen klerikkiin, joka näkee jumalansa nimen hautapaadessa ja itse nautin suunnattomasti lisämausteena olevasta kalmalaisien (undead) [Noniin, tässä on hyvä suomenos-Mx] sodasta, jossa Taraniksen ja Thanatoksen haamuarmeijat nousevat käymään viimeistä taisteluaan "Ikuisesta Ikuisen."

Tällä tavalla pelaajien ei tarvitse unohtaa kotiaan myöhemminkään, sillä muinaisen Nithian salaisuus on loistava aihe kampanjalle. Tähän löytyy materiaalia Gazetteereista sekä vanhasta Välimeren kansojen tarustosta.

Osa III: Taranis

Nämä tiedot on tarkoitettu pelinjohtajalle, jolla on vakaat aiomukset peluuttaa hahmojaan ylemmillekin tasoille. Taranis on jokseenkin neutraalisti maailman menoon suhtautuva jumala, joka välittää vain piskuisen kansansa kohtalosta. Maagien Contact Outer Plane -loitsulla häneen voi saada yhteyden, samoin kuin klerikin Communella (Tällöin klerikki voi kutsua Halaviakin). COPiin täytyy tietää Taraniksen nimi, sekä Outer Plane, jossa hän pitää majaa. Sen nimi on Tir n'An Og, Ikinuorten Saari, ja sen etäisyys on 4. Tätä tietoa ei tule kuitenkaan tyrkyttää, sillä Taranis

ei juuri olemassaolostaan toivotta.

Onnea Unohdetun Kansan jäljille, ystäväni. Suojelkoon Taranis polkujanne ja kulkekoon kuningas Halavin uljas muisto mukanne. Ja älkää menkö Ylaruamin Surra-man-Raahan, se on paha paikka Nithian lapsille. Siellä te unohdatte kaiken, mitä ikaikaisesta on jäljellä ja Nithian muisto häviää kuin tuhka tuuleen.

Lähteet:

Gazetteer 1: "Grand Duchy of Karamikos"

Gazetteer 2: "The Emirates of Ylaruam"

B10: "Night's Dark Terror"

Susan Cooper: Seaward (Kultakaapu...)

Hugo Pratt: Corto Maltese Sveitsissä

Judge Dredd 4/85: Kirottu Maa



Kirjepalsta

Toim. huom. Pienen editoriaalisen kömmähdyksen takia tässä numerossa on tuplapitkä kirjepalsta. Mutta nyt itse asiaan:



Tervehdys, lajitoiverit.

Numeronne 4/89 tässä saapui ja päätin kansallisen hätätilan uhatessa lähettää

teille kaipaamaanne materiaalia. Unohdettu Kansa (ei Tapani) on jokseenkin käyttökelpoiseksi havaittu Dungeons & Dragons -paketti, joten se tyydyttäne "asiantuntevaa toimituskuntaa". Ja jos ei tyydytä niin ainakin naapurin koiraa tai Gameworldin myyjää. No, se siitä, tehkää mitä haluatte.

Sitten Riimukiwestä. Kaikella kunnoitukSELLA herra Kurki-Suoniota kohtaan (jos satut itse lukemaan, hyppää seuraavien rivien ylitse) [Satun muuten lukemaan. Postilokeron hoitajana tehtäviini kuuluu myös saapuvan postin tarkastus. -Mx]. Pari asiaa sai vannoutuneen Lennonistin veren kuohumaan. Sivulla 31 [Ilmeisesti tällä viitataan "Säännöt pelin tekevät? -artikkeliini, eikä myynti-ilmoitukseen -Mx] on häpeämätöntä paskapuhetta. Jokainen pelaa kun pelaa eikä sitä tarvitse kutsua väärinkäytökseksi (Maguksen uusin pääkirjoitus).

Grenadierin miniatyyreistä voisin voisi mainita, Citadelin hieno-ja-kestävä-johonjalusta-on-aina-liian-iso-tai-pieni-eikä-hevosissakaan-ole-valmiiksi-rei'itettyjä-alustoja-figujen rinnalla kummatkin sarjat ovat huomattavasti parempia (minun mielipiteeni).

Soturi -artikkelin jälkeen oli sellainen tunne, että hyvän soturin tekoon tarvi-

taan 90-prosenttisesti keskiarvon ylittävät heitot. Jälleen minun mielestäni luonnollinen valinta ei tuota tuollaisia ihanneta-pauksia kuin hyvin harvoin, joten miksi moisia luomaankaan?

No, olihan RK myös ihan kelpo lehti (Toivottavasti yhä luet tätä) [Kyllä luen -Mx]. Liikevertailu, uutiset ja muu olivat ihan hyvää kamaa.

Sitten yksi juttu, josta häpeän valittaa luettuani M-K-S:n [Tunnistan muuten itseni paremmin lyhenteestä Mx -Mx] avunhuudon uudesta numerosta, mutta kyse on sentään minun rahoistani. Lähetin kesän lopussa postipelin maksun teille kuultuani että "No kai siinä vielä tilaa on kun se kolmas pelikään ei ole vielä alkanut." Well, isompaa harmia ei sattunut, sillä muistin asian itsekin vasta tässä taannoin saunan lauteilla istuessani.

So, tehkää hyvää lehteä ja kärsikää intissä. Saanko lähettää terveisiä? [Ihan vapaasti -Mx] (No jos nyt nopeasti...) Kiitos. Terveisiä vaan Helsingin Paranoiaporukan feminiineille ja maskuliineille. Pistäkää ensi kesänä miitinki pystyyn, niin saa hyvän syyn pyytää lomaa töistä.

Ville Lähde
Nokia

Kiitos jutusta. Kaiken todennäköisyyden mukaan se on jossain muualla tässä lehdessä. Riimukiwen ilmestymisaikataulus-ta voisin sanoa pari valikoitua sanaa, mutta jos niin teen, saan hoitooni nekin tehtävät joita joku muu vielä hoitaa. Todettakoon kuitenkin, että minä olin tehnyt osuuteni RK4:sta jo viime lokakuun alussa...

Musiikkimaustasi viis, mutta kyseinen artikkelini oli puhtaasti oma mielipiteeni (kuten muuten ovat muutkin sillä ukonkuvalla varustetut jutut). Toistaiseksi minulla on oikeus omaan mielipiteeseeni, kuten sinullakin. Sinulla on jopa oikeus omaan mielipiteeseesi tässä lehdessä,

minkä tämän kirjeen julkaiseminen osoittanee. Ja minä seison edelleenkin mielipiteeni takana: Tammenpelaajien ei pitäisi väittää pelaavansa shakkia, vaikka peli laudat erehdyttävästi toisiaan muistuttavatkin. Jos tajuatte vertauskuvan, nimittäin. Kiinnostaisi tosin tietää, närästikö sinua jokin tietty lause, vai ylipäättänsä se, että rohkenin esittää mielipiteeni?

Näin sivuhuomautuksena muuten: Olin kirjoittanut huomioni Maguksen pääkirjoituksesta jo ennen tämän kirjeen saapumista. Olisin tunkenut tämän samaan lehteen, jos se olisi enää ollut fyysisesti mahdollista, mutta painomasterit oli jo tehty käydessäni postilokerolla.

Seuraava lauseesi oli kyllä hieman sekava, mutta tulkiten sen niin, että pidät Grenadierin figuja Citadelin vastaavia parempina ja näinollen kaipaisit uutismateriaalia niistä. Noh, ensinnäkin juttu on täysin mielipidekysymys. Valaisen kuitenkin omia mielipiteitäni aiheesta: Muovijalustat ovat kiinteitä metallivastavia edullisempia siinä suhteessa, että ensinnäkin ne sallivat figun sijoittelun muuttamisen (ja kyllä se siinä aina liimalla pysyy) sekä helpottavat itse jalustan koristelua. Samoin mielestäni maa-laaminen helpottuu, kun jalusta ei ole tiellä koko aikaa. Muovijalustoja ei tarvitse viilata tasaiseksi ja suurempina ne takaavat paremmin figun tasapainon. Ja sitäpaitsi ainakin minun hevosalustoisani oli valmiit reiät.

Toisekseen yleensä uutisista: Grenadierin figuista ei ole juttua, koska käsiini ei ole eksynyt niistä mitään tietoa. Muis- taakseni olemme kyllä olleet yhteydessä myös Grenadieriin, mutta sieltä ei tullut mitään informaatiota. Uutisiin mahtuu kuitenkin vain niin mitätön fraktio tapahtumista, että niille varattu tila täyttyy helposti sellaisista jutuista, joita ei tarvitse erikseen metsästä. Siksi mm. GDW saa aika paljon tilaa, koska he näkevät vaivan lähettää meille säännölli-

sesti informaatiota, toisin kuin monet muut firmat, joihin olemme olleet yhteydessä.

Huomaan, että käytät sanaa "heitot". Soturi -artikkeli oli nimenomaan suunnattu pistepohjaiseen hahmonluontisysteemiin, eikä noppapohjaiselle hahmonheittosysteemille. Tarkoituksena oli kuvata mitä ominaisuuksia ideaalinen soturi (Barbaari-Tero esimerkiksi) tarvitsee ja miksi hän niitä tarvitsee. Ilmeisestikään nilkuttava alkoholisoitunut sotaveteraani ei ole kenenkään idea täydellisestä soturista, mutta se voi olla erinomainen hahmo. Erilaiset puutteet ovat olennainen osa hahmonluontia, mistä olisinkin muuten kirjoittanut hieman myöhemmin. Soturi -tyyppisen hahmon luonnissa artikkelin oli tarkoitus auttaa näyttämään millainen täydellinen soturi on ja mitkä puutteet nimenomaan olisivat puutteita ja millä tavalla. Esimerkiksi kokematon-mutta-lahjakas -hahmon luoja voisi käyttää artikkelia ohjenuoranaan muuten paitsi taitojen osalta, jotka ilmeisestikään eivät ole kehittyneet vielä artikkelin suositamalle tasolle.

Ja lisäksi termistä "keskiarvo" hieman. Eri pelien käsitykset keskiarvosta vaihtelevat raskaasti. Minun suosimissani pistepohjaisissa systeemeissä ei ole epätavallista hankkia attribuutteja hieman yli keskiarvon kautta koko listan, mutta on erittäin harvinaista, joskin mahdollista, ottaa yksi tai useampi attribuutti utopistisen korkeille tasoille, mikä taas on heittosysteemeissä tuikitavallista. Ja sitäpaitsi eivätkös roolipelien hahmot juuri ole hieman tavallista pulliaista tasokkaampaa sankarisainesta? Jätetään todennäköisyysmatikka väliin, mutta "hieman yli keskiarvon" on kaukana "lähes maksimista". Vielä keskiarvoista: Tyypillisessä pelaajahahmoporukassa on viisi jäsentä, joista yksi (ainakin) on velho. Jos pelaajahahmot ovat keskivertotyyppisiä, tästä voidaan tehdä johtopäätös, että joka viides ihminen näinollen on velho. Sinun fantasiamaailmastasi en tiedä, mutta

minun pelissäni ainakin velhot ovat hie-
man harvinaisempia...

Valitan, että olet joutunut odottamaan
postipelin kanssa varsin pitkään. Mutta
valitettavasti sinulle tuolloin vastatessa-
ni en ollut tietoinen siitä, että silloinen
postivastaava oli pantannut koko kesän
kirjeenvaihtoa ja yllättäen C-peli olikin
täynnä aikaisemmin ilmottautuneita. Olin
tehnyt päätöksen, etten enää D-peliä pysty
vetämään, joten pari henkilöä, sinut
mukaanlukien, jäi ikuiselle jonotuslistal-
le koska kukaan muu ei suostunut
vetämään peliä. Vielä valitettavampaa on
se, että samaan aikaan käynnissä olevat
pelit kuhisivat tyyppejä, joilla ei ilmeises-
ti ollut minkäänlaista vakavaa aikomus-
ta pelata alkuunkaan. Jos se kymppi pännii
niin mahdottomasti, voin henkilökohtai-
sesti tilittää sen sinulle takaisin. Minua ei
miellyttäisi mikään enempää kuin posti-
pelin mutkaton pyöriminen, mutta vali-
tettavasti asia nyt ei vain ole niin. Turha
kai mainita, että yritän parhaani... Jos
huvittaa yrittää tehdä paremmin, terve-
tuloa!

Näin yleensä: Jos joku asia tuntuu vievän
omituisen kauan, pitääkö vähän meteliä
itsestänne. Todennäköisesti asia on unoh-
tunut, muistilappu kadonnut tms. Minun
pääni kun on sellainen, että kun sinne
työntää liikaa dataa niin muisti alkaa
pätkiä.

Sitäpaitsi se ei niinkään ollut avunhuuto.
Pikemminkin yritän takoa teille vähitel-
len kaaliin, etten minä tule aina olemaan
täällä hoitamassa asioita, ja siihen men-
nessä teidän olisi parasta oppia tekemään
vähän töitä yhteisen hyvän eteen, tai tämä
pulju menee nurin kuin enon vene. Sitähän
me emme toki toivo, emmehän?

Mikko Kurki-Suonio
tätä kirjoittaessani en vielä tiedä olenko enää yhtään
mikään tämän tullessa painosta, mutta editoidessani
tätä (ks. kömmähdyt) tiedän olevani hallituksen pj.

Toivomuksia & palautetta (sekavia semmoisia)

Ajattelin tässä hölistä kaikenlaista per-
helehtemme sisällöstä ynnä muusta jou-
tavasta.

Riimutaulu on sekä pakollinen, että ihan
mukavaa luettavaa, vaikka tosiaan onkin
vähän myöhässä (uutuuksien osalta).
Henkilö(t), joka oli huomauttanut uutuus-
palstan esiaikaisesta informaatiosta [Oli
muuten mm. minä. Hallitsen myös itsei-
ronian -Mx] oli oikeassa, mutta palstan
jatkamiseen on syy: Varmasti ainakin osa
sräppäreistä asuu Hesa-Tampere-Turku
-akselin(???) ulkopuolella, eivätkä he saa
tietoa uutuuksista, korkeintaan Mouhi-
koski-Cityn sekatavarakauppaan (Aka-
teeminen Kirjakauppa) eksyneestä tasok-
kaasta White Dwarfista (se on tasokas,
koska ilmestymisvuosi on -86 tai jotain
sinne päin).

SRP:n raportit olivat asiallisia. Kootut
selitykset oli aiheellinen, ja oli pölinässä
pari hyvää pointtiakin, tosin kaalikeitto-
kysymykseen olisi pitänyt saada lopulli-
nen ratkaisu [Tämä fundamentaalinen
metafyysinen abstraktiokysymys on niin
kinkkinen, että siihen perehdytään omas-
sa artikkelissaan -Mx].

Tietokoneroolipeliälinä oli juttuna kai
ehkä siedettävä, itse en siitä paljoa kostu-
nut, tosin Ville Soininen ansaitsee suuren
siunauksen, koska uskalsi edes kirjoittaa
perhelehtemme. Vapaaehtoiset ovat
harvassa.

Soturi oli mielestäni parasta M-K-S:sää -
alkää missään nimessä pätäkaskö sarjaa!
Multisystem on in! Käyttökelpoista tex-
tiä, nääs! Huippua idealuettavaa! [Erinäi-
siä tehostuskeinoja on jouduttu painotek-
nisistä syistä karsimaan -Mx]

Kosto oli taattua laatuani (heh, heh...)

Arvostelu oli kunnollinen, arvostelupals-

talla pysykää(mme) pienempien, ei-kau-
pallisten firmojen linjalla. Tai siis niiden,
joiden markkinointikoneisto ei ole levittä-
tynyt Suomeen; Chaosium, Steve Jack-
son, suomalaiset (Dada, Nordic)... ei GW,
GDW, RuneQuest tai Gary Ghyaxx...
[Arvon Ghar'y on muuten saanut monoa
TSR:ltä, jota varmaan tarkoittit. Nykyään
hänen uusi firmansa New Infinities tuot-
taa täsmälleen yhtä pahaa Hack'n'Slash -
kamaa viime tietojen mukaan -Mx]

Putiikkitesti oli ihan hauska välipala
(toivottavasti seuraava palsta ei käsittele
noppakuppien hintavertailua [Ei tosiaan-
kaan -Mx]).

Kirjakulma oli tasokas, mutta ei ehkä
tähän lehteen. Syitä mm. kirjojen kieli
englanti... eikä muita syitä olekaan! Ehkä
ensi kerralla suomennettua SciFiä &
Fantasiaa. Aineisto vähäistä, mutta kyllä
sitä on.

Filosofinen tärytuokio (nätti ilmaus, vai
mitä) oli hyvää lukemista. Joo... pistihän
se miettimään...

Hyvää toivoo ja sekoilee vastaisuudessa-
kin

*Young Elf from the North -
Pirkka Hartikainen*

Okei Pirkka, shekki on postissa... Vaka-
vasti puhuen tällainen teksti tosiaan
lämmittää sydäntä - pistää meikäläiseen
vähän draivia kirjoittaa juttuja eikä vain
viilailla ristipäitä...

Ei Riimutaulua toki lopeteta, mutta sen
kokoa ehkä sorvaillaan aina tarpeen
mukaan. Kuten totesit, sillä on selvä
funktio - ja sitäpaitsi se on erinomaista
sivuntäytettä.

Kirjakulmasta sen verran, että se on aika
vahvasti ollut ns. sivuntäytettä. Olen
kynäillyt niistä kirjoista, joita olen sattun-
ut lukemaan, ja yleensä luen englannin-

kielisiä pökkareita. Luulisin kyllä, että
jokainen joka sääntökirjoja pystyy luke-
maan, pysyy kärryillä näistäkin kirjoista.
Ja olihan viime Riipassa mukana Ville
Lähteen Noitatorvikin...

Guess Who?

Noniin, sitten ne kirjeet, joiden piti olla jo
viime numerossa:

Kuten nimestä saattaa päätellä, tämä
palsta on varattu tyystin lukijain keskus-
telulle, joten sana on vapaa. Pari seikkaa
tosin: Kirjeet julkaistaan pääsääntöisesti
vain omalla nimellä ja toimitus pitää
vapauden editoida ne luettavaan kuntoon.
Me mielellämme julkaisemme harkittuja
ja perusteltuja mielipiteitä, sen sijaan
epäselvät pulinat: "mun peli on parempi"
ohjataan suoraan dev/nulliin.

Miksi se Riimukiwi on niin AD&D -vas-
tainen? Miksi tässä on näin paljon GURPS
-juttuja eikä ollenkaan AD&D -juttuja?

- Monet ihmiset

Minä syyllisenä vastaan tähän. Vastoin
yleistä harhaluuloa minä olen pelannut
AD&D:ia, toisin kuin monet muut kriti-
soijat, itse asiassa noin kolme vuotta, mikä
ei kenenkään mittapuulla ole ihan lyhyt
aika. Samoin olen tutustunut varsin laa-
jasti pelin matskuun, omistin kaikki kir-
jat Wilderness Survival Guideen asti,
joukon kaupallisia seikkailuja ja aika pinon
Dragoneja. Voisin sanoa, että AD&D oli
syypää siihen, että pelini alkoi mennä
päin mäntyä. "Seikkailut" olivat tylsiä
hack'n'slash -juttuja, pelaajat jäivät pois
peleistä. Tulihan tuota sääntöjen paik-
kailuakin yritettyä useampaan otteeseen,
vaan eipä se paljoa auttanut. Lopulta
totesin, että on helpompaa vaihtaa syste-
miä kuin kirjoittaa AD&D alusta alkaen
uusiksi - ja päädyin lopulta GURPSiin,
johon olen ollut tyytyväinen. Lienee siis
suhteellisen selvää, etten elättele kovin
kummoisia sympatioita AD&D:ia kohtaan
- enkä todellakaan toivo kenenkään muun
pelin ajautuvan samaan jamaan, jossa

omani oli.

Se pulinasta. Riimukiwen "linja" johtuu siitä, että minä kirjoitan x% jutuista, missä x on ihan liian iso luku. Jos satut pitämään AD&D:ia kuumimpana juttuna sitten paahtoleivän, kuten minäkin aikoinaan, hyvä niin. Minulla, eikä kenelläkään muullakaan SRP:ssä ole mitään sitä vastaan. Mutta minä en osaa enkä halua kirjoittaa AD&D -juttuja, siinä suhteessa AD&D:n harrastajat joutuvat tekemään itse asiansa eteen jotain.

Joku kuitenkin ymmärtää tämän väärin, mutta mahdollisimman selkeästi ilmaistuna: Tämä ei ole mikään sodanjulistus, vain selvitys omien mielipiteideni taustasta ja Riimun "politiikan" syistä. AD&D -juttuja ei siis tosiaankaan ole mitenkään syrjitty - niitä ei vain ole ollut lehteen laitettavaksi. Toivoisinkin, että ko. pelin harrastajat kiinnittäisivät huomionsa tilanteen todellisiin syyppäihin, eli itseensä.

- Mikko Kurki-Suonio

Viime numerossa olleen Killan Ericin aikataulujutun luettuani minulle tuli pieni parannusehdotus mieleen: Jos kaivataan sattumaa aikataulun tapahtumahetkiin, kannattaa se kirjoittaa esim. tässä muodossa : "Vartiokaarti tulee On Kelenin kalakaupan luo : 10:34 / +2d6+10 min", missä ensin on ns. keskiarvoaika, jonka voi poimia suoraan mikäli sattumaa ei kaivata. Toinen luku taas on etenemisai-ka edellisestä pisteestä, eli Kaarti saapuu kalakaupalle 2d6+10 minuuttia edellisen pisteen jälkeen, joka oli 10:17 (2d6+10 keskiarvo on 17 minuuttia). Tässä on kaksi hyvää puolta: Ensinnäkin aikataulu on aina loogisessa järjestyksessä ja toiseksi nuo myöhästymiset "kasautuvat" realistisesti.

- Mikko Kurki-Suonio

Pää Sammalilla

eli luotammeko maalaisjärkeen vai taulukoiden totuuksiin

Minä, puolihaltia pyhästoturivelinäpiste-lijäalkemistikisälli Ranunculus, olin matkalla etelään johtavaa tietä pitkin. Heitettyäni onnistuneen havaisemisheiton, johon oli huomioitu bonukseni pituuteni vuoksi ja miinukset toisen puolikuuron korvani vuoksi sekä laskettu tietysti väsymyksen aiheuttama huomiokyvyn väheneminen, onnistuin havaitsemaan tien toisella puolen liikettä.

Puiden takana vilahti jokin hahmo, jota en tunnistanut. Rohkean ja kiivaan, vaikka hieman keskimääräistä typerämmän vanhemmilta perityn (isältä 64%, äidiltä 36%) luonteeni vuoksi päätin rynnätä metsikköön ottamaan selvää tuosta piileksijästä.

Tien ja metsikön välissä lori pieni oja täynnä vettä. Arvioin ojan leveyden, las-kin nopeasti kantamukseni painon, huomioin toki väsymykseni ja pehmeän maaperän aiheuttaman ponnistusvaiku-eden. Heitto olisi onnistunut ja olisin päässyt sievästi yli, mutta unohdin kokoa- naan vastatuulen vaikutuksen. Se kun modifioi heittotulokseni juuri sen verran alle vaaditun, että molskahdin ojaan. Kömmän kiroillen ylös ja inventoin tava- rani ja kantamukseni. Koska erilaisia pikkuesineitä, aseita ja taikakaluja oli sekä repussa, taskuissa että vyölläni, heitin kaikkiaan 48 kertaa. Lopulta selvisi, että tikarini oli ruostunut pilalle, pergament- tikääröni katkennut kahtia ja kristalli- palloni vettynyt pahasti ja kilpeni hukku- nut kokonaan. No, sellaistaahan toki sat- tuu, tuumin ja lähdin juoksemaan kohti paikkaa, jossa olin tuon piileksivän hah- mon havainnut.

Heittotulokseni, jonka perusteena olivat ketteryuteni ja nopeuteni säädettyinä epätasaisella maastolla sekä märillä

vaatteilla ja johon vaikuttivat tietysti myös taakkani sekä vastaani paistava aurinko kuten myös lievästi lannalle tuoksuva läheinen pelto, oli nipin napin yli vaadittu, ja niinpä onnistuin juoksemaan metsikön reunaan aivan kuten halusinkin. Seuraavaksi koetin saada salaperäisen hahmon näkyviini ja heitin jälleen havaitsemisheiton, johon pittuteni ei tällä kertaa auttanut. Puolikuuro korvani ja veden litinä saappaissa yhdistettynä puolikuivaan lehtimetsätyyppiin aiheuttivat sen, että en löytänyt etsimääni.

Niinpä sitten törmäsinkin päätäpahkaa noin kaksimetriseen puolialastomaan barbaariin, jolla näkyi olevan taistelukirves kohotettuna käsissään juuri pääni yläpuolella. Jättäiläiskokoinen barbaari seisoi keskellä polkua, joten kylläpä kirosin itseäni. Olisihan minun pitänyt huomata hänet ajoissa...

Arvelin, että edessä olisi taistelutilanne. Huomioin hyvin tarkoin barbaarin sekä itseni koon, ketteryuden ja havaintokyvyn. Lisäsin bonukset piileskelystä, aseenkäyttötaidosta sekä viimeksi syödyn aterian ajankohdasta. Vähensin myös tunnollisesti prosentit ojaan putoamisen aiheuttamasta tunnekuohusta sekä barbaarin tähän ilmanalaan sopimattomasta vaatetuksesta. Lopputulos oli kiuksen hienosti minun edukseni. Saisin kaikesta huolimatta iskeä ensin.

Olin juuri kertomassa tätä barbaarille, kun tämä mörähtikin: - Kannatan vapaa- ta pelisysteemiä, ja heilautti kirvestään. Pääni irtosi ja tunsin kuinka se lensi kaaressa veren suihkutessa iloisesti katkenneista valtimoista. Heitin nopeasti pari tarkistusheittoa joihin huomioin pääni painon, iskun suunnan ja voiman sekä ruumiini asennon. Lisäsin joukkoon epäsiistien hiusteni aiheuttaman ilman- vastuksen ja maan pyörimisliikkeen vaikutuksen ja sain tulokseksi, että pääni pudota kopsahti tasan kolme metriä ja neljätoista senttiä itäkaakkoon senhetki-

siltä jalansijoiltani katsottuna. Aivan vain varmuuden vuoksi koetin vielä parilla heitolla pomppiko se ja jos niin kuinka kauas. Maaperää peittävästä pehmeästä sammalpeitteestä johtuen se kuitenkin vain tupsahti paikalleen ja jäi siihen jököttämään varsin orvon näköisenä.

Päättömäksi jäänyt ruumiini kaatui sitten hiljakseen takavasemmalle ja jäi siihen lojumaan.

Siihen minä, puolihaltia pyhästoturvelinäpistelijäalkemistikisälli Ranunculus sitten kuolin, realistisesti.

Jättämäinen barbaari vilkaisi ruumistani, kohautti sitten olkapäitään ja lähti sitten läheisen kylän majataloon oluthaaran ääreen. Eikä heittänyt matkalla kertaakaan noppia.

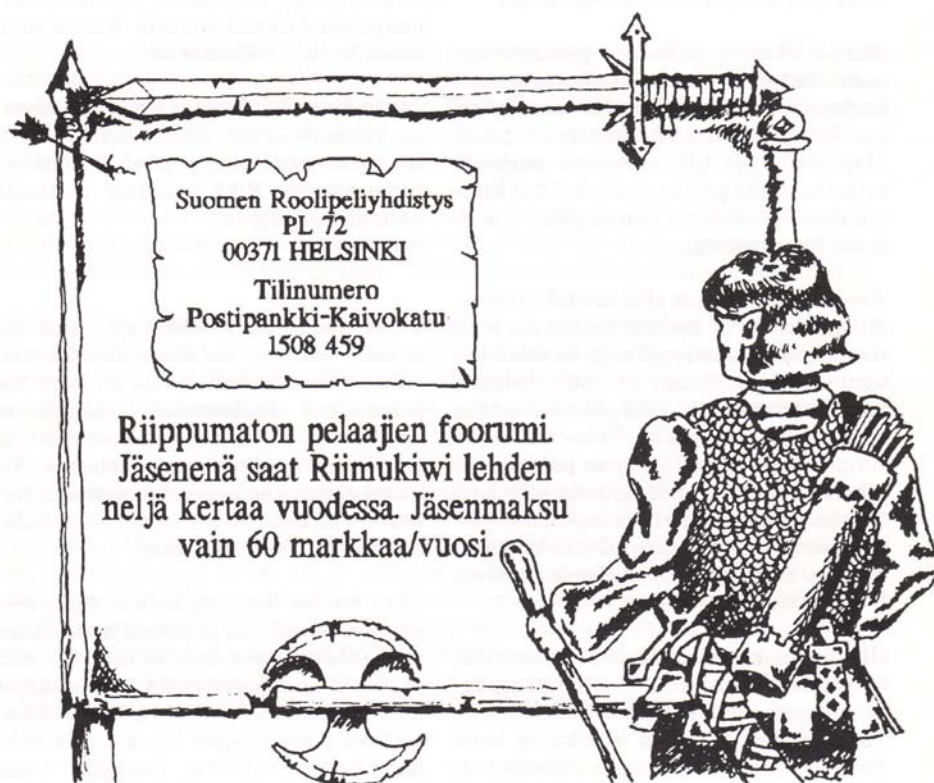
Tämä tarina on keksitty eikä sillä ole mitään yhteistä todellisuuden kanssa. Lähinnä sen tarkoituksena on herättää perusteltua keskustelua roolipeleissä noudatettavan todenmukaisuuden ja todellisuuden simuloinnin asteesta. Eli kuten alaotsikko kysyy; luotammeko terveeseen järkeen vai tarvitsemmeko taulukoita kertomaan totuuden?

Yhtä mieltä lienevät kaikki siitä, että joitakin taulukoita ja sääntöjä tarvitaan aina. Mutta onko todella tarpeen, että seurueen matkanopeutta laskettaessa huomioidaan tuulen ja lämpötilan vaikutus? Mitä se loppujen lopuksi vaikuttaa mihinkään, kuluuko matkalla tunti enemmän vai vähemmän?

Olkaa samaa tai eri mieltä, mutta antakaa muidenkin tietää siitä. Kirjoittakaa Riimukiween ja tehkää se nyt, ei huomenna!

- Milton Laszcky

[Poikkeuksellisesti julkaistaan nimimerkillä. -Mx]



Suomen Roolipeliyhdistys
PL 72
00371 HELSINKI
Tilinumero
Postipankki-Kaivokatu
1508 459

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