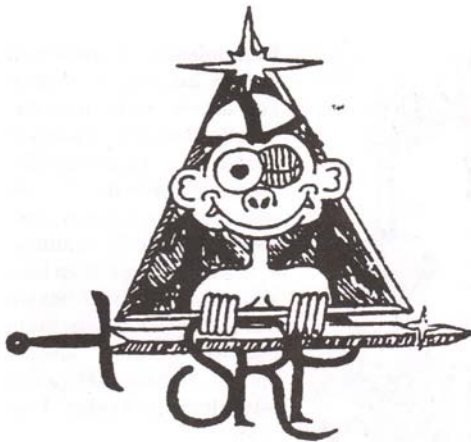


RIIMUKIWI

Numero 4/90 Julkaisija: Suomen roolipeliyhdistys r.y.



ISSN 0786-7913



Ei se vielä kuol- lut ole...

Tiedän, että edellinen lehti oli myöhässä reilusti. Olen myöskin kivualiaan tietoinen siitä, että tämäkin lehti saattaa olla myöhässä huolimatta ponnisteluistani asian välttämiseksi. Itse asiassa on hyvinkin todennäköistä, että tämä lehti myöhästyy hieman. [Jos ei paino mokaa, niin ainakin vuoden '90 puolella ilmestyy -Cr.]

Valitettavaa, mutta totta. Syntipuk-

kia on turha hakea, sillä se ei pelkästään ole turhaa vaan myös haitallista. Jo tapahtunutta emme voi enää muuttaa ja kaikki energia onkin suunnattava varmistamaan ettei samaa tapahdu jatkossa - ainakaan liian usein. Jo syyllistä halutaan, leimattakoon sitten yleinen hässäkkä ja erinäiset laitteistohankaluudet allekirjoittaneen siirryttyä pois aktiivitoimituksesta. Nyt kuitenkin uusi toimitus lienee vakiintunut ja homma pyörii täydellä teholla.

Yhdistyksen toiminta ei ole itsestäänselvyys - yhdistyksen toiminta on sen jäsenten toimintaa. Jos jäsenet vain oikovat koipiaan auringonpaisteessa ja odottavat omenan tippuvan suuhun, ei mitään luonnollisestikaan tapahdu. Tietenkin erikoistaitoja vaativat työt kannattaa keskittää asiansa osaaville, mutta se ei suinkaan tarkoita sitä, että heille tulisi sälyttää koko vastuu. Jokainen pystyy auttamaan, kukin taitojensa mukaan. Töitä on muutamalle taakaksi asti, mutta monelle vain iltapuhteiksi, alkaen yksinkertaisesta puhtaaksikirjoittamisesta aina sivuntaittoon ja kuvien scannaukseen.

Haluan taata henkilökohtaisesti, että toiminta entiseen malliin ja RK (ei 62) ilmestyy ajalleen. Uskon ja luotan teidän tukeen, yhdessä me pystymme saavuttamaan tavoitteemme. Sitäpaitsi: Two down, only two more to go...

Mikko Kurki-Suonio
aka Maxxon
Hallituksen pj.

Tähän vielä minä lisäisin, että jos tämä riippa on ilmestynyt sinulle uudenvuoden tienoilla, niin Maxxonin toiveet ja ponnistelut ovat ilmeisesti tuottaneet jopa kukkaa. Tai ainakin hän on onnistunut tartuttamaan hallitukseen ja riippatyöryhmään jotain muutakin kuin viisaat puheet. Että alkavaa vuotta vaan kaikille ja sitä rataa.

Kirsi Lindh
Alias Kriisi
Hallituksen jäsen
sekä orja



Riimutaulu

Monta rautaa tulossa

Huolimatta erään hallituksen kantajäsenen muista -öh- velvollisuuksista, ideointi ei ole suinkaan loppunut kesken. Vaikka resurssit tällä hetkellä ovatkin lievästi ilmaistuna ankeat, Maxxon keskittyy silloin tällöin uusien ideoiden kehittelyyn. Kannattaa aina silloin tällöin seuralla SRP BBS -väläyksiä tuoreimmasta kehityksestä. Älkää epäröikö käyttää tätä uutta kanavaa, sillä välitön palaute on erittäin käytännöllinen uusien ideoiden muokkauksessa. Nopea palaute auttaa välttämään täydellisiä floppeja, joita kieltämättä toisinaan on ollut tämänkin yhdistyksen historiassa. Samoin omien ideoiden testaaminen BBS:n puolella ei ole mikään tyhmä idea. Joten modemistit soitelkaa.

Sotakirjeenvaihtaja

...on aina silloin tällöin tavattavissa

Kumpulassa, vähintäänkin kerran kuussa. Tiedustelkaa aikoja esim. boksista. Viestit hänelle kulkevat parhaiten sähköpostilla, maxxon@robin.hut.fi lue- taan ainakin kerran kah- dessa viikossa. Kolmannek- si sotakirjeenvaihtajan hen- kilökohtainen SRP-boksin noodi saattaa nousta pika- puoliin, kunhan laiskat apurit hommaavat asen- nuskelpoisen kopion kou- raan.

Lepanto 4-ever

Toimitukseen tupsahti ruotsalainen enimmäkseen postipeleihin, varsinkin Diplomacyyn, syventynyt Fanzine nimeltään Lepan-

to 4-ever. Lehden päätoimittaja Per West- ling kaipaili suomalaisia asiasta kiin- nostuneita tilaajia. Noin parikymmentäsi- vuinen lehti ilmestyy suunnilleen joka viides viikko, ja kymmenen lehden hin- naksi ilmoitettiin 100 skr. Lehti on eng- lanninkielinen, ja sen levikki on noin 70 kappaletta. Suurin osa tilaajista on ruot- salaisia tai norjalaisia, mutta sekaan mahtuu myös brittejä ja jenkkejä.

Lisäinformaatiota saat kirjoittamalla tai soittamalla

Per Westling
Rydsvägen 246 c 16
58251 Linköping
SVERIGE

Puhelin: +46 13 260495

Yhä ja ainiaan sama ruikutus

Postilokeroon SAA tulla enemmän mate- riaalia. Viime aikoina loota on ollut kovin laihalla tuulella, kun ei ole laskujen lisäksi oi-

kein muuta saapunut kuin mikroaaltouunien ostotarjouksia. Feel free, pallo on vapaa.

Talvihappening

...oli tarkoitus tunkea helmikuulle, ja vuosikokous vasta myöhemmäksi, mutta kävipä niin hassusti että kevät on yllättävän buukattu. Siispä nämä kaksi erillistä tapahtumaa yhteytetään, ja virallinen kokouspäivämäärä on 24. helmikuuta Kumpulan nuorisotalolla. Postilaatikostasi vilahtaa kuitenkin vielä ihkaoikea kokouskutsulappunen, joten en turhaan horise kellonajasta ja osoitteesta tässä.

Paitapaitapaitapaitapaita...

Malttia nyt niitten "eiks paitaa kuulu jo"-puuskien kanssa. Ensin nimiä ei ollut tarpeeksi tilaukseen saakka, nyt taas kiikastaa siitä, että kolme kuukautta sitten tilattu painoon lähetettäväksi aiottu mustavalkoversio kuvasta ei ole arvon nakitetulta saapunut. En tiedä missä luvhaa, onko sitten vaikka tyhjän postilokeron yksinäiset koit syöneet sen ikävissään. We're working on it.

Myydään:

Aarnikotkien saari (Iso RQ-kampanja) 4 75 mk,
Thieves World (fantasiakaupunki, sopii mm. D&D, AD&D ja RQ) 4 90 mk,
tai yhteensä 160 mk.

Ilkka Rontu

Raiviosuonmäki 3 C 42

01620 Vantaa

Puh: 90-8786734 (klo 18-21)

Myydään myös:

Ihan ihka-aito AD&D:n Dungeon Masters Guide. Opus on valtavan hyvässä kunnossa, ja sivumäärä on pysynyt oikeassa alkuperäisessä määrässään. Hintapyyntö on niin naurettavan pieni, että sinun ei kannata unohtaa tätä tarjousta. Maksan nimittäin sinulle (jos olet pääkau punkiseutulainen) bussikulusi, jos tulet hakemaan sen pois. Pitimmälle lähetän sen omalla kustannuksellani postissa.

Kirsi Lindh, Paasitie 9 c 10, hki 83 (tai sitten SRP:n postilokero-osoite).



TOHELOI-SE-ITSE: Pikkusiskonvarma figulaatikko

Mestaritohelona:
Mikko Kurki-Suonio



Itse asiassa minun piti kirjoittaa tämä juttu jo aikoja sitten, mutta kaikessa kiireessä se pääsi unohtumaan ennenkuin kun minun piti ryhtyä uuden figulaatikon tekoon. Toisin kuin viimekermaisessa artikkelissa (Rexona Raider, RK 3/90 s. 24-28), tässä tarvitaan hieman ostomateriaalia. Kustannukset eivät kuitenkaan äidy ihan älyttömiksi, ottaen huomioon etenkin sen, että lootaan menee kevyesti pieni armeija suojaan pikkusiskolta ynnä muilta metsäneläimiltä.

Vanhat hyvät ajat...

Ennen oli mekaniikoilla yms. mukanaan lähes poikkeuksetta aito läkkipeltinen työkalulaatikko, ja löytyihän tuollainen aika monesta kodistakin. Nykyisinhän kaikki autonkorjuusarjat ja muut tilpehöörit tupataan myymään valmiiksi pakattuina omiin käteviin muovilaatikoihinsa, joissa on sopivat kolot kullekin työkalulle. Meitä kuitenkin kiinnostaa enemmän tuo vanhan hyvän ajan läkkipeltinen työkalulaatikko, sillä se on erinomainen lähtökohta figunkuljetuslaatikollemme. Mikäli kotopuolesta ei löydy vanhaa lootaa, voi kolota alueen huoltoasemia ja rautakauppoja läpi. Yleensä tarvitsemamme laatikko löytyy jostain nurkasta pölyttymästä ja irtoaa itävalmisteisena n. 50-70 killingin uhrauksella. Kun ottaa huomioon, että lootaan saa helposti toista sataa figua, ei summa aivan älytön ole - noin 2-3 figupakkauksen hinta. Yleensä valinnanvaraa ei löydy, mutta

seuraavat asiat kannattaa tarkistaa ennen kuin lyö tuohta tiskiini: Lokeroiden täytyy olla riittävän syviä. Yleensä laatikko koostuu kolmesta kerroksesta, joista kaksi ylintä ovat matalampia ja alin noin kahden edellisen yhteenlasketun syvyyden korkuinen (soveltuu isoille figuille ja pienoismalleille). Yläkerrosten täytyy olla noin reilun figun korkuisia, plus pari senttiä pehmusteita varten, tai joudut rajoittumaan kääpiöarmeijoiden keräilyyn. Liian lokeroitu loota ei myöskään saa olla, tai saatat havaita peltisten väliseinien sijaitseva juuri niissä väärissä paikoissa (esim. armeijakunnan komentajan kypärän tupsun puolivälin tienoil-la).

Jos saat helposti asennettua lootaan munalukon, se on selvä bonus, mutta klinisissä testeissä on havaittu useimpien vintöiden katseen kulkevan tylsän näköisen työkalulaatikon ohi kiintoisia figuja etsiessään *[Tosin jos kyseessä on maaninen etsintä, niin luulen että se lukko on*

todella paikallaan... -Cr].

Lisäksi tarvitaan reilusti liimaa (EriKeeper tai vastaava on sopiva tarkoitukseen) ja paljon pehmustetta, joksi hyvin käy vaahtomuovi. Vaahtomuovia saa runsaasti erilaisista tietokonepakkauksista [Varaston risan nojatuolin raiskuu on myös huomattu hyväksi -Cr], mutta jos tällaisia ei ole saatavilla, voi myös leikellä pesusieniä viipaleiksi. Samoin pehmusteeksi tarvitaan myös jonkinverran paksua pehmeää kangasta, esim. verkkaa tai huopaa, sekä tietysti pahvia väliseiniin.

Puhtaus on puoli ruokaa

Ensin laatikko kannattaa putsata, etenkin jos sitä on aiemmin käytetty työkalujen säilytykseen - ylimääräinen moottoriöljy ynnä muu rasva eivät todellakaan sovi kuvioihimme tällä kertaa. Kun laatikko on putsattu, kannattaa ryhtyä vertailemaan laatikon ja käytössä olevan pehmustepalojen mittoja keskenään. Tokihan pehmusteet voi liimailla kiinni tilkkutäkinäkin, mutta lienee kaikkien etujen mukaista suunnitella hieman etukäteen - kuluu vähemmän aikaa ja liimaa, sekä saumojen määrä vähenee. Pehmustetarpeen määrää säilytettävien figujen laatu. Jos kyseessä on tavanomaisia jalustalla seisovia ukkeleita, ei pohjapehmustetta välttämättä tarvita. Käytännössä olen havainnut hyväksi tavaksi asetella figut suurinpiirtein kokojärjestykseen ylhäältä alas. Ylimpiin kerroksiin sijoitetaan tavalliset jalkaväen figut omiin lokeroihinsa, seuraavaan kerrokseen esim. ratsuväki ja pienemmät hirviöt, ja alakertaan suurimmat hökötykset louhikäärmeistä tankkeihin.

Liimaorgiat

Lokerointityyli riippuu tietysti kunkin omista mieltymyksistä, mutta selitän tässä erään mallin.

Yläkerta:

Yläkertaan sijoitamme jalkaväen ynnä muut pienet figut. Pohjapehmustetta ei välttämättä tarvita, mutta sen voi silti vuorata kankaalla siltä varalta, että figu kaatuu kuljetuksen aikana tai joudutkin yllättäen kuljettamaan alustattomia figuja. Kansi kannattaa myös vuorata kankaalla, jottei tule kuoppaisella tiellä kolhuja otsalohkoon. Pidä kuitenkin silmällä, että kansi mahtuu vielä sulkeutumaankin. Seinät kannattaa vuorata vaahtomuovilla, joka on sen verran paksua, etteivät figut pääse kolhiutumaan edes seinien yläreunoihin, jotka yleensä ovat häiritsevästi sisäänpäin taitettuja. Vaahtomuovin voi joko liimata paikoilleen tai leikata sopivan tiukkoja paloja ja toivoa, että ne pysyvät paikoillaan. Itse suosittelen liimausta.

Seuraavaksi valmista pahvista lokerikko loveamalla sopivan mittaisia pahvinsui-kaleita ristikkäin keskenään, ja liima se paikoilleen. Vaihtoehtoisesti voi



Tämä VOI olla pikkusiskosi todellinen minä. Älä jää arvailemaan, vaan pistä toimeksi. (Pikkusiskojen torjuntayhdistys)

tehdä lyhyemmistä suikaleista juuri hieman liian pitkiä, jolloin ne joutuu painamaan seinien vaahtomuovipehmusteisiin. Tällöin seinät pysyvät paikoillaan, mutta ne voidaan tarpeen vaatiessa myös irroittaa.

Jos haluat kohdella figuja aivan erityisen hellästi, vuoraa myös pahviset väliseinät kankaalla.

Itse sain yläkertaan mahtumaan 2x3x9=54 figua, eli vaikkapa muutaman Warhammer-yksikön.

Välitaso:

Välitason ongelma on se, että yleensä sen ulkoreuna on hieman ylätason lattian alla, jolloin yläkerran asettelumallia ei voi tähän aivan suoraan kopioida. Itse varasin tämän kerroksen koneille yms.

Toimintaperiaate on aivan sama kuin yläkerrassa, paitsi että pohjapehmusteena kannattaa olla myös vaahtomuovia, sillä elikot joutunevat lojumaan kyljellään kuljetuksen ajan. Lokeroista tehdään sopivan kokoisia, mikä yleensä merkitsee sitä, että vain poikittaisväliseinä tarvitaan.

Pohjakerros:

Pohjakerros kannattaa vuorata kokonaan, mieluummin vaahtomuovilla, ja hätätilassa myös kankaalla. Mittaile suuria figujasi pohjalle ja valmista pahvista tarvittavat väliseinät, jotka jälleen kannattaa vuorata kankaalla -- sijaitsevathan kalleimmat ja yleensä suurimmalla vaivalla maalatut figut juuri tässä kerroksessa.

Jos tilaa jää yli, voi alakertaan sijoitella lisää pienempiä figuja. Näille voi tehdä joko samanlaisen lokerikon kuin ylemmillä tasoilla, tai ns. munarasiakerikon. Näiden yhdistelmä lieenee kuitenkin kaikin puolin paras, mikäli tilaa on jäänyt yli enemmän kuin kolmasosa, ja säilöttäviä pienempiä fihuja on vielä runsaasti.

Ensin tehdään pahviseinäinen lokerikko pohjalle, jonka päälle sovitetaan pahvilevy. Jotteivät alimmat figut kärsisi, kannattaa tehdä väliseinät riittävän korkeiksi. Pahvisen välipohjan päälle asetellaan munakennoja, joko sellaisenaan munakotelosta irtileikattuna, tai ainakin turhat pahvit pois trimmattuina, tai sitten suuremman tilan tarpeeseen ja pienehköjen figujen kyseessä ollessa pienennettyinä. Munakennot leikataan irti ja niiden nurkat leikataan lovelle ylhäältä alas samalla 5-10 mm pahvisuikale poistaen. Kenno puristetaan kasaan siten että seinät ovat jälleen yhteydessä toisiinsa (jos teit oikein, kennon pitäisi nyt olla suunnilleen suoraseinäinen ja alkuperäistä kapeampi) ja teipataan kasaan. Kun tällaisia kennoja on tehty riittävästi, ne voidaan joko vain kasata välipohjan päälle, liimata siihen, toisiinsa tai peräti molempia, aivan käyttäjän mieltymysten mukaan. Kennoista on kyllä hieman helpompi ottaa figut pois, jos ne ovat irrallisina, mutta silloin ne eivät kestä kuljetusta yhtä hyvin.

Työ viimeistellään "Omaisuus varkaudelta suojattu"-tarralla ja riennetään lataamaan armeijaa lootan uumeniin ennen kuin ei-toivotut tahot pääsevät figuröykkiön käsiksi.

No huhhuh

Viimeinkin lootan valmistuttua voimme pohtia sen funktiota: Ensinnäkin figujen kantaminen helpottuu huomattavasti - enää ei armeijan tuominen naapuriin peliä varten ole tyystin ylivoimainen taakka. Toisekseen laatikko pehmusteinen suojaa figuja suhteellisen hyvin matkan koluilta ja töyssyiltä, sekä mielipuolisilta kuskeilta, jotka eivät ymmärrä että figulastia tulee käsitellä kuin nitroglyseriiniä konsanaan. Kolmanneksi vanhempasi luulevat sinun harrastavan jotain hyödyllistä, kuten autonkorjausta, kun kuljet työkalulaatikon kanssa.

Piinapenkissä:

Guns, Guns, Guns

Tekijä: Greg Porter
Julkaisija: Blacksbury tactical Research Center
Tyypä: Lähdeäos
Hinta: n. 60 mk
Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio

Gun, Guns, Guns, eli lyhyemmin 3G on varsin omalaatuinen lähdeäos. Useimpien lähdeäosten käsitellessä fantasia-maailmoja ynnä muita useimmiten tuulesta temmattuja aiheita, 3G on raakaa faktaa. Halkaisijat ja lähtönopeudet vielistävät tekstissä kuin villakoirat punkan alla, ja monimutkaiset kaavat hyökkäävät kielilinjan yli lukijan silmille kuin verikoira. Päällisin puolin äos näyttää todella asiantuntevalta ja suorastaan pursuvan hyödyllistä tietoa, eikä huono saatavuuskaan kieli laadun heikkoudesta, sillä kopiot yleensä häipyvät kuin kuumille kiville alan liikkeistä.

Laskin sauhuaa

Tarkemmin tutkittaessa havaitaan kaa-vojen suunnaton määrä. Ilman funktiolaskinta ei 3G:n tietoja pysty suurelta osin hyödyntämään. Laskutoimituksia on paljon, eivätkä ne ole järin yksinkertaisia. Ennen kuin aseän saa suunniteltua, pitää laskea ammuksen ominaisuudet, lukot, piiput, lippaat, ynnä muut, ja sututpaperia kuluu tonneittain. Päällisin puolin kaikki näyttää hyvinkin realistiselta, mutta tarkemmin katsoen asiantuntijan [? -Mx] tarkka silmä havaitsee muutamia omituisuuksia. Ensinnäkin vaurio kasvaa kaliiberin laskiessa, sillä paine kohdetta vasten kasvaa. Tämä pätee kieltämättä läpäisykyvyn osalta, mutta suuret luodithan on nimenomaan suunniteltu tekemään isoja reikiä... Rekyytilas-

kelmat eivät ota niinkään perustavan laatuista seikkaa huomioon, kuin aseän painoa ja muita yksityiskohtia. Yleisilmeenä kuitenkin toimiva systeemi.

Mitä hyötyä?

3G sisältää kiitettävän valikoiman ase-tyyppejä, ottaen jopa huomioon hiukkas-tykkien ylijäämästäilyt ja monet muut aseiden systeemien huiomiotta jättämät seikat. Vaikka äos antaa perustietoja aseista, on sen hyöty olematon pelinjohtajalle, joka on jo tyytyväinen pelinsä aseistoihin. Omien systeemien kehittelijöille ja uusien näprääjille sen sijaan 3G on verraton apuväline realismin tavoittelussa. Jos jokaisen pelin asesuunnittelussa käytettäisiin edes puolet 3G:n kattamasta pohdinnasta tavanomaisen "kani hatausta"-taituroinnin sijaan, olisi pelien yleinen realismin taso astetta korkeampi.

Moitteen sijaa

En tosiaanakaan kehoita jokaista välittömästi ryntäämään alan liikkeeseen 3G:n hankkiakseen. Ensinnäkin siitä on hyötyä lähinnä vain matemaattisesti suuntautuneille systeemin näprääjille, ja toisekseen se ei ole aivan priimaa muutenkaan. Ensimmäiseksi huomio kiinnittyy ulkoasuun. Kuvitus on vähäistä ja paikoittain varsin kehnoa, mutta eniten häiritsee tekstin epäselvyys. Tärkeitä kaavoja ei ole korostettu, vaan ne uppo-

avat muun tekstin sekaan. Otsikointi on alkeellista, eivätkä väliin ängetyt taulukotkaan pelasta tilannetta. 3G on ehdottomasti käytävä ensin läpi korostuskynän kanssa ennen käyttöönottoa.

Lopputuomio

Vaikka parantamisen varaa kenties olisi-kin, on 3G lajinsa ehdottomasti paras (ja ainoa?) edustaja. Tuliaseista muuten kiinnostuneille suosittelisin kyllä muita teoksia, mutta ahkeralle näprääjälle ostos on korvaamaton.

Gurun arvosana: * * * * 1/2



Syntymästä kuolemaan

Sampo Smolander

Monien pelien hahmonluontisysteemi antaa aloittelijoita kaikille tasapuolisesti. Tässä on kaksi virhettä:

Ensinnäkin, pelaajien pitäisi saada ottaa juuri niin kokenut hahmo kuin he haluavat. Toisekseen, ei kaikkien hahmojen pitä olla yhtä hyviä [Tai huonoja, niin kuin aloittaessa yleensä käy -Cr] taidoiltaan. Sillä eikö roolipelin tarkoitus ole ensisijaisesti pitää hauskaa, ja eikö ole hauskeempaa, kun aina kaikki hahmot eivät ole onnettomia tunareita. Vaikka onhan niidenkin pelaaminen oikein antoisaa, varsinkin kokeneiden riesana, heh heh.

Minusta pelaajilla pitäisi olla se mahdollisuus pelata täsmälleen niin kokenutta hahmoa kuin haluavat. Näin pelin mahdollinen hauskuus paranee, varsinkin kun pelinjohtaja voi halutessaan rakennella Taru Sormusten Herrasta -kaltaisia mahtavia kampanjoita. Sitäpaitsi: eihän Tarussakaan kaikki hahmot olleet mahtavia ja kokeneita. Silti sen läpi pelaaminen olisi varmaan mitä parasta roolipeliä.

Johtopäätös: Roolipelien tarkoitus on pitää hauskaa - hauskuus syntyy hahmon rooliin eläytymisestä, tosin hahmon täytyy silloin olla sellainen, että siihen on mukava eläytyä, eli viis hahmonluontisäännöistä.

Uusi tapa

Tässä täytyy tosin ottaa huomioon, että jos (typerä) pelaaja kahmii hah-



monsa arvot parhaiksi mahdollisiksi, on hauskuus kaukana. On sanka-reillakin puutteita. Tämä taas vaatii hyvää yhteistyötä pelinjohtajan ja pelaajan välillä, sekä molemmilta mahdollista hyvää makua. Tässä olisi käytössä hyväksi havaittu hahmonluontijärjestelmä, josta kiitos lankeaa eräälle kaverilleni, jonka itse kehittäessä pelin kylkiä-

senä se muotoutui. Itse olen tosin vielä lisääillyt hieman vapautta (lähinnä alkuun), mutta asiaan:

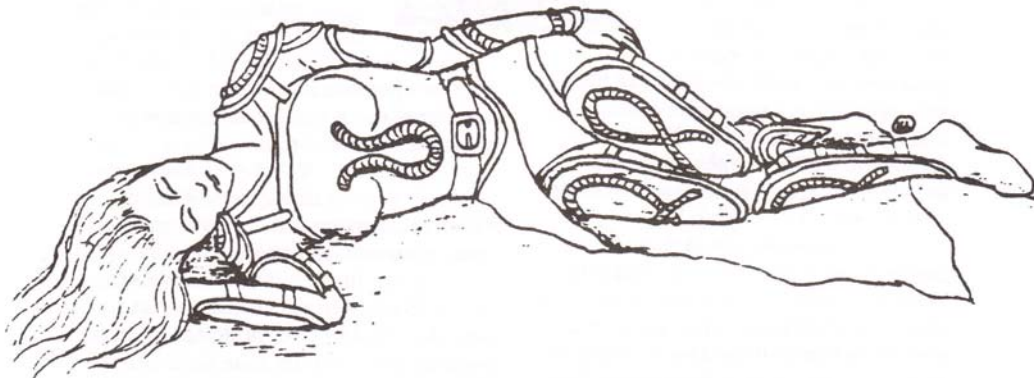
1. Päätä muutama peruseikka, kuten rotu, syntyperä, vanhemmat ynnä muu perussasiat ja ennen kaikkea hahmon yleinen luonne. Sitten neuvottele PJ:n kanssa hahmon ominaisuudet sopiviksi. Tähän kuuluu myös joissakin peleissä sellainen turhuus kuin hahmoluokka.

2a. Mieti hahmon syntymäpaikka ja ala kelaamaan hänen elämänsä vaihe vaiheelta syntymästä eteenpäin. Tässä kannattaa huomioida tarkkuus millä asiat käsitellään, sillä se vaikuttaa siihen miten nopeasti tämä vaihe etenee. Roolipelimäiseen tarkkuuteen ei pidä ruveta (ellei sitä halua ja omista rutosti aikaa), vaan käydä asiat päällisin puolin läpi. Vaarallisissa paikoissa täytyy ottaa huomioon, että hahmon ei vielä pitäisi voida kuolla. PJ voi halutessaan rajoittaa liian vaarallista elämää eläneen hahmon taustaa.

Esimerkki: Oltuaan kolme vuotta seppä Fregadin oppipoikana Pelargirissa, Bardir kyllästyi ja liittyi armeijaan. Puolen vuoden koulutuksen jälkeen hän kävi kaksi vuotta sotaa merirosvoja vastaan Belfalasin lahdella. Eräässä taistelussa hän takavarikoi merirosvon ruumiilta omituisen amuletin, mentyään Delrehinin kanssa naimisiin, hän jätti sotapuuhatkin. Bardir oli tällöin 25-vuotias.

2b. Aina sopivan hetken koittaessa, pysäytä kelaaminen ja pyydä pelinjohtajaa anta-

nykyhetkeen. Silloin se onkin valmis, ja voit aloittaa pelin. Tässä tuleeekin systeemin ainoa haitta: kun pelinjohtaja käy läpi jokaisen hahmon taustan, niin aikaa vierähtää melkoinen tovi. Jos peliporukka on vähänkin isompi, voi tähän tuhrautua parinkin viikon peli-illat, mutta se kannattaa. Tällä systeemillä hahmosta saa paitsi juuri halutun tasoisien, pääsee myös paremmin kiini hahmon luonteesta, motiiveista, mielenlaadusta ja monet tunnenko-tuon-polon-olenko-käynyt-tuossa-kaupunissa -kiistat häviävät. On myös mahdollista tutustuttaa hahmoja toisiin-



maan kuluneen ajan kokemus. Tämä voi käydä suorina lisäpisteinä taitoihin (Esim. RQ:ssa) tai vain lisätasoina, jos pelisi ei muuta tunne. Myös kerätty omaisuus ja erikoisesineet (joita ei tosiaankaan saa olla liikaa) täytyy soluttaa menneisyyden syövereihin. PJ:n täytyy olla joksensa-kin järkevä lisien annossa ja niiden sijoittelun valvonnassa. Esim. esimerkin Bardirin täytynee olla aika hyvä taistelija yli kolmen vuoden asiaan tutustumisen perusteella. Mieti itse, miten hahmo kehittyisi jos tuo aika pelattaisiin normaalisti. Jos kokemusta tulee aivan liikaa, on systeemisä epärealistinen ja sitä pitäisi korjata. Päinvastaista tuskin ilmenee. Toista tätä kunnes hahmosi on saapunut

sa jo taustan aikana ja ehkä kelata osia siitä näiden kanssa yhdessä. Näin osa hahmoista voi olla tuttuja jo pelin alkaessa.

Ja jatkossa

Kun hahmot näin on luotu ja niiden pelaaminen aloitetaan, ei ajatusta ajan kulumisesta ja pelin epätarkentamisesta pidä unohtaa. Pitkän ja seikkailurikkaan erämaaretken jälkeen hahmot varmaankin lepäävät kotonaan, jos heillä sellainen on. Tällöin ei pidä tunkea seikkailuja joka paikkaan, sillä se ei ole mielekäästä,

saati sitten realistista. Ja jos hahmot kulkeutuvat sotaan, joka voi olla pitkäkin, niin lukemattomien taistelujen/kahakoiden/väijytyksien pelaaminen voi olla tylsää. Tämä varsinkin jos joutuu koko ajan vain taistelemaan, tappelemaan, miekkailemaan etc. Tällöin voi sopia, että hahmot jatkavat sodassa esim. vuoden, ja sen ajan tapahtumat kelataan läpi suurpiirteisesti ja jaetaan sopiva kokemus. Peliä jatketaan tarkemmin, kun sota on voitettu/hävitty/hylätty.

Myös täällä piilee vaikeus hahmon kuolemisen nopeasti pelattujen jaksosten aikana. Minusta ei ole järkevää, että PJ vain tyyliä ilmoittaa hahmon kuolleen, vaan mahdollisen kuoleman pitäisi tapahtua tarkan pelin aikana. Joten jos haluat tappaa hahmon, luo keskelle sotaa yksinäinen skenu, joka pelataan kunnolla. Hahmon tappamisen etiikka onkin jo luku sinänsä, mutta jos mitään syytä ei ole, ei hahmoa pitäisi tieteen tahtoon tappaa kesken vaarallistakaan sotaa (Paitsi Paranoiassa, hähää -Cr), vaan esim. pitäisi pelata läpi muutamia vaarallisia taisteluja sodan eri ajankohdista, jotta vaara säilyisi pelaajien yllä.

Nopea asioiden läpikäynti voi olla myös avain tilanteisiin, joissa hahmot kulkevat välillä omia teitään. Tällöin ei tarvitse tuhlata loppuvuotta lukuisiin soolopeli-iltoihin tai luoda pinoa uusia matkakumppaneita jokaiselle vanhalle hahmolle, vaan asiat selviävät muutaman illan jutustelulla kunkin pelaajan kanssa.

Ja lopuksi

Tällä tavalla saadaan roolipelaamiseen uutta syvyyttä, kun pelataan todellakin hahmojen elämää, eikä vain heidän kommelluksiaan maan alla. Ja vaikka vielä pitäytyisikin perinteisen hahmonluonnin lukuisissa rajoituksissa, olisi taustan läpikäynti ja myöhempi ajan kuluminen hyvä ottaa huomioon.

Joku voisi tietysti sanoa, että asioita kelaamalla hankittu kokemus taustan/pelin aikana ei ole ansaittua, sillä se on saatu kuin ilmaiseksi ja vaaraa kokematta. Jokainen, joka ei ole ko. henkilö, tajunnee kuitenkin tyylin idean ja varsinkin sen, että toolipelaaminen ei ole tiukkaa pisteenmetsästystä, vaan hahmon rooliin eläytymistä ja sen kautta vaeltamista toisten maailmojen loppumattomilla niityillä.



Arvostelu:

GURPS Supers: Super Scum

Tyyppi: Hahmokokoelma GURPS Superiin
Tekijä: Mark Johnson
Valmistaja: Steve Jackson Games Inc.
Hinta: 55 mk

Hieman omituista arvostella lisäosa johonkin, jota itsessään ei ole vielä arvosteltu, vai mitä? Noh, asialla lieenee jotain tekemistä sen kanssa, että lojun varuskuntasairaalassa (En ole mielentilatutkimuksessa, ihan totta!) yksin, seuranani vain lehtiö. Tylsistyminen MTV:n katseluun ei kuitenkaan vähennä tämän tuotteen meriittiä.

Super Scum on selvästi erilainen GURPS-tuote - se on suhteellisen suurelta osin pelispesifisiä stateja, karkeasti ottaen jopa noin kolmasosa kirjasen annista. Mutta mitä se sitten kaikenkaikkiaan sisältää?

Ensinnäkin on pari sivua johdatusta kirjan sisältöön, sekä muutamia sanoja kirjan käytöstä. Ei mitään ihmeellistä, mutta varmastikin tarpeellista tekstiä. Marginaalissa olevat normaalikonna, etenkin vinkit niiden käytöstä supervastustajia vastaan, sen sijaan ovat erittäin käyttökelpoisia - pienen monotonianakin uhalla. Kuka jaksaisi tehdä täydellisen erilaisen hahmon jokaisesta käsilaukun sieppajasta?

Koko loppukirja onkin hahmo- ja organisaatiokuvauksia. Joka kuvaukselle on varattu kokonainen aukeama ja kieltämättä homma ei näytä hutaisulta: painoasu on hyvin ajateltu, aukeama on täytetty tarkkaan muttei yli, tärkeitä tiedot ovat hyvin esillä. Hahmokuvausten aloittaa luonnollisesti hahmon nimi -- aina

erilaisella ja asiaan kuuluvalla tekstityyllä painettuna. Kuva, sekä hahmon statit valtaavatkin paremman osan ensimmäisestä sivusta. Kuva on hyvä tapa havainnollistaa hahmon ulkonäkö, ja se on asemoitu vielä varsin "vilautuskelpoisesti". Statit ovat esillä selkeästi ja loogisesti.

Välittömästi statien jälkeen alkaa hahmon historia, pitkä ja täydellinen selostus aina supervoimien saannista nykyiseen tilaan. Historiaosuuden jälkeen seuraa pienempiä kappaleita, jotka täydentävät historiaa antamalla vinkkejä konnan ujuttamisesta kampanjaan, tarkennuksia luonteesta ja selostuksia kyvyistä. Lisäksi perehdytään hahmon todennäköiseen taistelutaktiikkaan ja lopuksi muutamaan voimatasovariaatioon.

Peukut ylös

Miksi tämä sitten olisi niin mahtava opus, että parin pizzan hinta kannattaa tiskiinkin latoa? Toisin kuin monet muut vastaavat teokset, Super Scum ei ole vain kokoelma kaikkea kivaa mätäkittävää. Ensinnäkin kaikki hahmot on luotu täysin sääntöjen mukaan, joten niitä voi käyttää idealähteinä tai malleina omien hahmojen teossa. Toisekseen kyseessä on todella kokoelma HAHMOJA, ei mitään pelkkiä numeroläjiä tai taistelukoneita. Osa konnista ei ole kovinkaan konnamaisia ja kaikki ovat mielenkiintoisia persoonallisuksia. Valikoimaa löytyy 2000-vuoti-

aista germaanisista heimopäälliköistä, ympäristöaktivisteista ja diskatuista atleeteista Errol Flynn-faneihin. Jokaisella hahmolla on omat selvät motiivinsa lain toisella puolella operointiin, muutenkin kuin "mätkittää parit supergossut tiili-seinästä läpi ja tienataan rutosti fyffee". Samoin hahmot kytkeytyvät varsin hyvin toisiinsa.

Moitteen sijaa

Muutama valitus kirjasta kuitenkin on. Ensinnäkin jotkin kriittiset taidot saattavat hukkua hahmojen taitovalikoiman sekaan - kirjan läpikäyntiä korostuskynän kanssa suositellaan ennen käyttöön ottoa. Stateihin on myös eksynyt muutamia painovirheitä/lipsahduksia, mutta varsin pientähän tämä on.

Muut systeemit

Onko opuksesta mitään arvoa muille pelaajille? GURPS-tyylistä poiketenhan se sisältää paljon stateja. GURPS-statit ovat kuitenkin suhteellisen helppotajuisia, toisin kuin joissain lyhenteitä ylettömästi suosivissa peleissä. Systeemin kursorinen tuntemus toki tarvitaan, mieluummin GURPSSupers avuksi, mutta GURP-Sin miellyttävä tapa pysytellä tosimaailman termeissä (on huomattavasti selkeämpää tietää, että telekineetikko pysyy nostamaan tonnin, kuin vaikka kokoluokka 7:n esineen tai 3500 kultakillinkiä) sekä kirjan selväkieliset selostukset hahmojen kyvyistä auttavat muuntamaan statit muihinkin peleihin varsin vaivattomasti.

Viimeinen tuomio

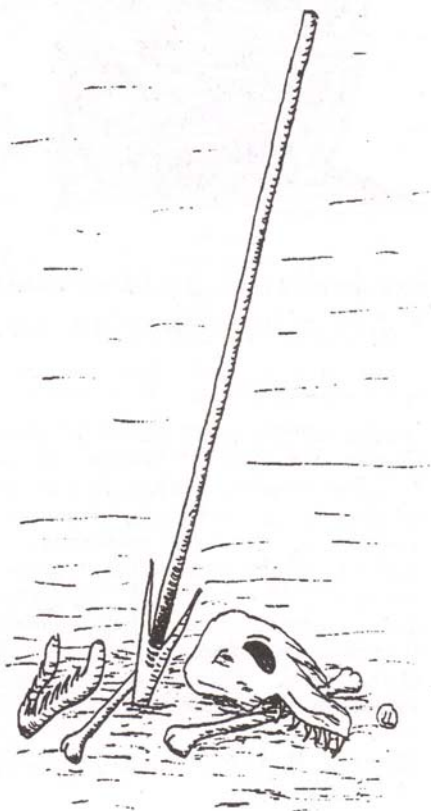
GURPS Supers -kampanjan vetäjälle, joka ei halua tuhlaa ylettömästi aikaa hahmolomakkeiden täyttelyyn, Super Scum on ehdoton ostos - muiden superpelien vetäjille tuhlauksen kohde ainoastaan jos konversiohaluja riittää. Jätettäköön tähti-

arvostelu pois, se nyt ei niin huisin hyvä idea ole koskaan ollut.

Ostetaan:

Elfquest-sarjista niin paljon kuin löytyy. Kielet saa olla englantia, saksaa, ruotsia, tai pahimmassa tapauksessa ranskaa.

Kirsi Lindh, Paasitie 9 c 10, Hki 83 (tai SRP:n postiloota). Iltamyöhään puhe-elimellä numero 90-7555386



Mikä on panssaribikinin AC?

- Eli, anteeksi joku on unohtanut realismin fantasiataiteesta

Kokoelmasta: Kirsin kootut jokellukset



Selvittyään brutaalista
tappelusta raa'an
öykkymöykyn kanssa, Körmy-
Kati pyyhkii verisen
miekkansa puhtaaksi,
kohentaa ylipursuavia
rinnuksiaan ja suuntaa
virheettömän pepsodent-
hymynsä paikalle ryntäävän
"vuoden fighterit"-vuosikirjan
toimittajalle. Tästä tulisi hyvä
kuva, viimeisin manikyyri ja

täydellisen maidonvaalea arveton iho säilyivät
vahingoittumattomina - taas kerran.

Noniin, kaikki te hack'n'slashit nyt sitten kysytte, että mitäs v****a tämä nyt on? Mutta realismikiistojen kotiuduttua roolipelimaailman tämä on nyt kuitenkin väistämättä välttämätön epäaloogisuuksien ja kysymysmerkkien läppileikkauksen paikka. Eli toisin sanoen milloin realismin vaatiminen siirtyy pelien puolelta myös siihen kaikkeen kuvitukseen mitä alalta löytyy, varsinkin jos syynätään kauniimman sukupuolen kuvaamista?

Barbie & Ken eivät pelaa roolipelejä
- vai pelaavatko?

Jos vihdoinkin pelatessa on hyväksytty se, että Barbaari-Tero yksin 30 örkkiä tapettuaan SAA jonkinlaisia vammoja, niin milloin armas taideporukka ympäri maailmaa hyväksyy saman asian? Yleensä jopa merkittävienkin nimien sankarit ovat sangen siloposkisia ja kuin André'n kau-neussalongista putkahtaneen näköisiä. Miehisesti on sentään haarniskat niskassa, tosin nekin joskus niin massiivisen näköisiä, että mietityttää miten ihmeessä Strength 12 Ranger edes jaksaa nousta istumaan sellaiset päällään. Periaatteessa tuo ei tavallisen rivipelaajaan silmään kuitenkaan tunnu pistävän.



TYYPILLINEN FANTASIAPARISKUNTA ?

Kun Jane Fonda äkäsi roolipelit

Tästä pääsemmekin itse aiheeseen. Ja kysymys kuuluukin: Miten ihmeessä taisteluummatin omaksunut naispuolinen hahmo, joka tuskin käy manikyyrissä joka torstai, syö sangen huonosti ja epäterveellisesti, nukkuu milloin sattuu ja tappelee rankemman puoleisesti ainakin kerran viikossa, voi mitenkään aina kuviissa tulkittuna olla se yli 175 senttinen, hyvähiuksinen, täydellisen kropan omistava, silkki-ihoinen, kaunisnaamainen Miss Universum? Eikä se riitä. Kirjallisessa kuvauksessaan muija saattaa olla hampaiisiin saakka aseistettu, tonni panssaria ympärillään, mutta eikös vain taiteilija ole maalannut tytön muodin mukaisiin bikineihin heiluttelemassa paperiveitsen kokoista tikaria.

No entäs sitten?

Onko tämä nyt sitten seksismin ja maskuliinisen dominoinnin näyte -taas kerran, siihen en jäävinä ota kantaa. Kysyn vain, että kun kerran realismista nykyään niin mourutaan, olisiko taiteellakin jo aika mennä itseensä? Viime vuonna aiheesta oli pienoinen paneelikeskustelu FinnConissa, mutta mielestäni koko homma si-lattiin pelkällä huulenheitolla, eikä juttu mielestäni edennyt "miksi piirret alastomia tyttöjä"-astetta pitemmälle.

Tämä kaikki saattaa olla häiritsevyydessään pelkkä pikkutekijä fantasia- ja SciFi-maailman ongelmien syövereissä, toivon silti että joku muukin vuodattaisi aivojaan paperille samaisesta aiheesta.

Okay, I'm through, you can open your eyes now...



Puhdasta pullaa

- Eli onni roolipeleissä

Mikko Kurki-Suonio

Kaikkihan toki tuntevat onnekkaan pelaajan, sen lusmun, joka heittää seitsemän kriittistä peräjälkeen onnistuen vastoin pelinjohtajan odotuksia vaikeimmissakin tempuissa. Mutta että onnekas hahmo? Lieneekö mahdollista? Let's see...

Onnen kultajyvät

Onni ilmeisestikin on jotain sisäsyntyistä - sitä ei voi harjoitella, ei hankkia torilta eikä pimeiltä sisäelinmarkkinoilta. On siis luonnollista asettaa onni attribuutiksi. Tämä ei kuitenkaan ole mikään uusi idea, mm. ikivanhassa Tunnels & Trolls -pelissäkin hahmoilla on Luck-attribuutti. Samoin mm. Chaosiumin pelit tuntevat Luck Rollin, joka määräytyy Power-attribuutista. Ongelma ei olekaan tässä, vaan onnen käyttäytymisestä pelissä. T&T:n Luck ainoastaan nosti hahmon vauriobonusta (onnekas hahmo osuu paremmin) muutaman attribuuttia vastaan heitetävän pelastusheiton ohella. CoC:ssa ja kumppaneissa piti vippailla noppia aina silloin tällöin skenaarion vaatimusten mukaan.

Molemmat onnen käyttötavat lähtevät siitä olettamuksesta, että onni toimii vain asioissa, jotka muuten olisivat täysin sattumanvaraisia. Tietenkin tämä olettaus hakkaa useimpien pelien rinnastuksen pelaajan ja hahmon onnen välillä, mutta on silti puutteellinen. Onni ei vaikuta pelkästään puhtaasti sattumanvaraisiin asioihin, vaan pikemminkin kaikkeen, mitä teemme (Jätän suosiolla väliin löpinän

onnekkuuden syvimmästä olemuksesta. Vannoutuneet fatalistit/kyynikot voivat jättää artikkelin lukematta). Onnea ei ole pelkästään lottovoitto, vaan hyvä säkä saattaa käydä, ja usein käykin, muiden askareiden lomassa. Onni ei korvaa taitoa: Hyvä automekaanikko olisi tajunnut tyhjentää bensatankin ennen sen hitsaamista, onnekas vain sattui tekemään sen ihmeempiä ajattelematta. Sen sijaan onni kylläkin auttaa: Jos onnekas autokorjaaja on täysi tampio hitsipillin kanssa, ei paljoa auta, että hän on vahingossa onnistunut tyhjentämään tankin - työn jälki on kuitenkin keinoa.

Onneen ei voi myöskään luottaa jatkuvasti, eikä täysin. Jopa Hannu Hanhenkin säkä loppui aina silloin tällöin. Sano kaamme vaikka että onnea on rajallinen määrä käytössä aikayksikköä kohden.

+3 Luck Modifier

Miten onni siis parhaiten pelissä hoidettaisiin? Mietitäänpä autonkorjausesimerkkiä vielä: Jollei tampio-korjaaja olisi ollut onnekas, täysin bensatankki olisi lopettanut korjausyrityksen varsin pikaisesti (ja räjähtävästi). Onni ei kuitenkaan taannut työn täydellistä onnistumista, vaan antoi pikemminkin uuden mahdollisuuden. Tämän vuoksi mielestäni onnea ei tulisi kuvata bonuksella heittoihin, oli bonus sitten jatkuva tai kertakäyttöinen, sillä onni ei paranna taitojasi vaan avittaa niitä.

Esimerkki valaisee asiaa hieman: Onnekas kultaseppä ei kykene sen parempaan

lopputulokseen kuin kukaan muukaan samantaitoinen henkilö, hän vain pystyy siihen helpommin. Onni olisi siis parasta esittää uusintaheitoilla, joita pelaaja voi käyttää aina silloin tällöin.

Hahmon onnekkisuuden määrä, mitattiin se sitten attribuutilla tai muulla asteikolla, määrää käytettävissä olevien uusintaheittojen määrän esimerkiksi pelisessio- tai -tuntia kohden. Riippuu pelinjohtajan mieltymyksistä, mutta suosittelisin uusintaheittojen antamista vain keski-verta onnekkaimmille hahmoille - koko mekaniikan idea menee, jos kaikki heiteltävät uusintaheittoja vähän väliä. Samoin on pelinjohtajan päätettävissä milloin uusintaheitosta täytyy ilmoittaa päättääkö sen käytöstä pelaaja vain pelinjohtaja, kuinka monta kertaa yhden heiton saa uusia jne.

Entäs sitten ne todella satunnaiset tilanteet, kuten tippuuko lohkar juuri sinun hahmosi niskaan vaiko Gharry Gyaxxin, joka seisoo jaardin päässä Barbaari-Teron korskeasta olemuksesta? Helppoa: pelinjohtaja asettaa tälle tapahtumalle jonkin todennäköisyyden ja ilmoittaa pelaajalle ikävän olevan luvassa, ja haluaisiko hän kenties käyttää uusintaheiton. Pelinjohtajan täytyy kuitenkin pidättäytyä ajamasta pelaajia tuhlaamaan uusintaheittojaan turhiin tai näennäisiin vaaratilanteisiin, onnistumisprosentista tai vaaran laadusta ei kuitenkaan kannata hiiskua - jääköön pelaajan oman harkinnan ja vaiston varaan päätös uusintaheitojen käytöstä.

I don't get it

Miksi nähdä moinen vaiva yhden asian takia, jonka helposti voisi jättää tyystin huomiotta. Selvähän tuo, pelaajilla on täysi oikeus vaikuttaa hahmonsa olemukseen ja tehdä siitä erillinen persoona. Niinpä tulee myös olla mahdollista tehdä

itseään onnekkampi/huono-onnisempi hahmo. Olen monesti nähnyt hienojen hahmojen kaatuvan siihen, ettei pelaajalla ole noppatsägstä tietoakaan, tai vastaavasti nähnyt taitamattomien tolvanoiden jatkuvasti onnistuvan pelaajan ihmeellisen dikkekouran ansiosta.

Loppujen lopuksihan kyseessä on kuitenkin vain pieni hienosäätö pelisysteemiin, mutta toisaalta taas juuri piene yksityiskohdat tekevät pelistä reilaisen. Pidetäköön näitä sanoja vaikka henkilökohtaisena mielipiteenäni, kukin solveltakoon tahi jättäköön omaan arvoonsa täysin oman mieltymyksensä mukaan.

[Tämä juttu saattaa olla aavistuksen erilainen Maxxonin alkuperäiseen juttuun verrattuna, sillä Kriisin myös SRP:n ykkösprioriteettimaileja laskuiksi luulevat Hellhoundit jättivät paperiversioon

reikäiset terveiset -Cr.]



Lyhyt jokapelinskenario

-Unta, totta vai tarua?

Santtu Paavolainen

Onko ideat vähissä, hyvät lehdissä julkaistut skenariot ovat aina jollekin toiselle pelille tarkoitettuja? Konvertointi ei maista? Ei hätää, päätettiin kerrankin tehdä pieni seikkailu ilman mitään statteja. Ilmoitettuna on vain juonen kulku, eikä paljon muuta. Tarkoituksena on vain antaa vinkkejä, jos ei itse keksi. Niitä näkyy tulevaisuudessa lisääkin.

Deren Meran palkkaa osan hahmoista viemään luukoristeisen lippaan jollekulle henkilölle johonkin paikkaan (jälkikäteen jäljittämätön).

Myöhemmin kun kyseinen tehtävä on suoritettu, Meran palkkaa alhaisen varkaan välikäden kautta polttamaan lippaan kuljettajien asunnon/asuinpaikan.

Mitä luultavimmin ainakin muutama hahmo selviää murhapoltosta ja tappoyrityksen selvittäminen alkaa. Ellei polton aloittanut varas ole kuollut on tämä mitä luultavimmin ensimmäinen tietolähde. Siinähan on etsimistä (varkaiden kiltamestariilta irtoaa kaikkea tietoa rahaa vastaan, mutta hänet pitäisi ensin löytää). Koska syyttäjä ei tiedä kuin sen henkilön joka välitti tehtävän

hänelle, on seuraava jakso siis vierailu varkaiden killan mestarin luona. Valitettavasti audienssin saaminen hänelle voi olla vaikeaa (ks. edellinen kappale) sen takia, että hän on melko korkeassa asemassa paikallisessa varkaiden killassa. Hänestä tietojen saaminen ilman rahaa tai kidutusta voi myös olla vaikeaa. Ja killan jäsenethän voivat aina olla pelastamassa mestariaan. Murhayrityksen takana olleen henkilön nimen tietoon saatuaan pelaajat/hahmot taitavat yllättyä.

Jos välittäjä jää henkiin tai jos hahmot tunnistetaan jossain vaiheessa saa Me-

ran melko varmasti tiedon heidän henkiinjäämisestään (tai ehkäpä joku pikkutekijä oli katsomassa talon paloa). Ärtynenä yrityksensä epäonnistumisesta hän lähettää muutaman taistelijan tekemään selvää hahmoista. Luultavimmin hahmot selviävät heistä. Jos joku hyökkääjistä jää kuulusteltavaan kuntoon, hahmot kuulevat Meranin olleen hyökkäyksen takana. Meranin saadessa tietää uuden murhayrityksen epäonnistumisesta hän aavistelee hahmojen pian tulevan hänen kimppuunsa (ellei heitä ensin hoideta) ja vahvistaa henkilökohtaista vartiointiaan moninkertaiseksi, palkaten myös muutamia kurkunkatkoja yölliselle tehtävälle hahmojen majapaikkaan. Jos tämä ei toimi, ehkä hän palkkaa kymmenkunta kovaa taistelijaa. Sitten ehkä laittaa jonkun myrkyttämään jne.

Jossain vaiheessa (ehkä toisen murhayrityksen jälkeen, tai viimeistään pari-kolme päivää murhapolton jälkeen) hahmot kuulevan että erään uskonlahkon tempelistä on varastettu pyhä reliikki (luukoristeinen lipas, jonka sisällä on jonkin pyhään messiaan/jumalan luita). Varsinaisen varkauden suorittanut henkilö taitaa makailla joen pohjalla kivi nilkassa.

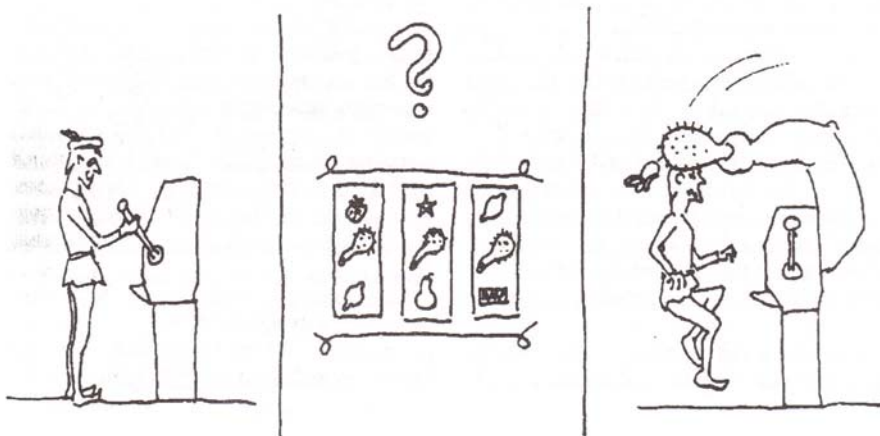
Meran järjesti varkauden sen takia, että hänen eräs kyseisen lahkon

pappisystävänsä pyysi häneltä sitä. Meran arveli hyötyvänsä melko paljon siitä

on myös luvattu muhkea palkkio (tosin, jos palauttajaa on syytä epäillä varkaaksi, voi myöhemmin edessä olla salamurhaaja. Ko. uskonto (lahko) ei ole kovin väkivaltainen, mutta ei itseasiassa tomissaan noudata välttämättä 'puhdasoppista' linjaa).

Kaikkein paras ratkaisu olisi saada Meran jotenkin tunnustamaan olevansa (osa)syyllinen varkauteen. Tai jos ryhmä saa tietää jotenkin Prashista, tämän luota voisi löytyä se lipas, mutta tuskin helposti.. Tai ehkäpä hahmojen olisi kaikkein viisainta vain lähteä kauas pois, jos käy ilmi että Meran on liian ovela heille. Mutta siinä tilanteessa että jotenkin Meran ja Prash saadua nalkkiin, kummatkin saavat rangaistuksen (pikkudetalji: keskiajan rangaistukset olivat ankaria pikkurikkeistäkin, joskin ankaruus vaihteli yhteiskunnallisen aseman mukaan) ja hahmot jonkinlaisen palkkion -- tosin vain jos muistava kysyä siitä (takulla muistavat!), sillä ko. temppeli mieluiten unohtaisi koko asian.

Deren Meranista: Luultavasti varakas kauppias, lihavahko, hyvinpukeutunut. Rahanahne, melkein sairaalloinen huoli siitä että jättäisi jälkiä pimeistä puuhistaan, välttää itse fyysistä työtä teettäen sen muilla.



Tuoppi ja Taverna -syndrooma

M-P Lauronen



Uuden kampanjan alussa pelaajat löytävät usein itsensä tilanteesta, jossa he saapuvat täpötäynnä olevaan tavernaan. Mutta kuinka ollakaan, yhdessä pöydässä on tilaa keskellä epäilyttäviä muukalaisia. Het-

ken istuskelun (ja muutaman tuopin) jälkeen käy ilmi, että - kappas vain - nuo muukalaisetkin ovat seikkailijoita ja vielä työnhaussa! Tuntuuko tutulta?

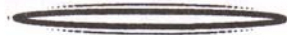
Minä kutsun yllä mainittua ilmiötä Tuoppi ja Taverna -syndroomaksi. Ei ole lainkaan helppoa keksiä, miksi primitiivinen kalastaja ja sivistynyt velhon oppipoika lähtevät yhdessä kiertelemään maita ja mantuja vaarantaen henkensä. Koska yksin on kuitenkin varsin hankalaa seikkailla, täytyy ryhmä tuoda yhteen keinolla millä hyvänsä. Koska taverna on luonnollinen paikka ihmisiin tutustumiselle (seuratkaapa joskus suomalaisia ravintolassa), on pelinjohtajan yksinkertaista pistää PC:t saman pöydän ääreen ja antaa luonnon tehdä tehtävänsä.

Miksei kuitenkin voisi antaa tutustumisen tapahtua "vahingossa"? Yksi pelaajahahmoista kävelee metsätiellä, kun häneen törmää mies, joka huutaa jotain takaa-

ajajista, ja tämän jatkettua matkaa alkaa nuolia suhahdella pelaajan ympärillä. Kun hän saa takaa-ajetun kiinni (tai kuolee puolustautuessaan 20 örkkiä vastaan), käy ilmi, että tämä on ainoa eloonjäänyt kauppias Sen-ja-sen karavaanista, ja örkit hänen perässään janoavat verta. Kun pelaajahahmot (tietenkin takaa-ajettua kontrolloi yksi pelaajista) löytävät pako-paikan, pienet rauniot, heidät melkein ampuu metsästäjä, joka sanoo: "Sori, luulin teitä joksikin toisiksi..."

Tällainen pelityyli vaatii pelaajilta sopeutumiskykyä, koska pelinjohtajan on kuitenkin aika pakko opastaa heitä haluamaansa suuntaan. Vaikka vaiva saattaa tuntua suurelta, on siitä omat hyvätkin puolensa. Ryhmällä ei ole tyypillistä "Kaikki yhden ja yksi kaikkien puolesta" -mielialaa, vaan jokainen on yksilö. Jos pelinjohtaja saa jokaista motivoitua lähtemään pitkälle tehtävälle, niin kampanja on valmis!

Tällaisen kampanjan huonoja puolia on se, että ryhmä voi hajota yhtä helposti kuin syntyikin. Pikku riita kahden osapuolen välillä, ja toinen herää (lue: jää heräämättä) tikari selässään, ryhmän autokuski/mekaanikko siirtyy naapurissa asuvan miljonäärin palvelukseen koska tämä maksaa hyvin jne... Kaikesta huolimatta pieni vaivannäkö alussa varmistaa sen, että myöhemmin koetaan tosi hauskoja hetkiä ja kampanja pysyy tuoreena pitempään.





Kamppailu

Killan Eric

Jalanjäljet seurasivat toinen toisiaan kumpuilevassa maastossa aina Jyrkkämän linnan kylästä Itähaminan tielle asti. Jalat olivat saaneet ikuistettua painanteensa maata peittävään ohueen lumikerrokseen, mutta vain hetkeksi, sillä harmaalta taivaalta satava uusi lumi peittäisi ne nopeasti alleen. Jäljet polveilivat puiden välissä kaartuen välillä oikeaan, välillä vasempaan, mutaten edeten vakaasti pohjoiseen. Aika ajoin ne pysähtyivät ihmetelmään metsän hiljaisuutta, pakkasen pauketta ja lumihuutaleiden runollisen kaunista matkaa taivaasta maahan. Pian ne kumminkin jatkoivat kiirehtien toinen toistaan.

Tien laidalla jäljet päättyivät nuoren pojan jalkoihin. Poika itse oli kuin lumen tuimentama patsas - vain hänen kiivaasti kohoileva ja laskeva rintakehänsä ja säännöllisin väliajoin sieraimista tuprahteleva höyry kavalisivat hänen sittenkin olevan elävä. Hänen katseensa oli kiinnittynyt tien toisella puolella liikehtivän tumman jättiläisen, mustan karhun, silmiin. Valtava peto oli myös huomannut hänet. Se oli haistanut pojan jo kauan ennen kuin oli nähnyt, katsellaan tätä mittailtuaan kohottautui takajaloilleen. Se päästi murahduksen syvältä rinnastaan.

Poika ja peto tuijottivat toisiaan jähmentyneessä ajassa ja kaikki oli hiljaista, kunnes ensimmäinen kohotti hitaasti pelosta ja kylmästä tärisevin käsin muskettinsa ampuakseen. Musketin piippu seurasi pojan katsetta karhun syviin, mustiin silmiin. Metsän hiljaisuus tiivistyi sumun lailla pojan ja kontion ympärille. Katseet kohtasivat, kietoutuivat toisiinsa ja vetivät molempien mielet kamppailuun, joka on kestänyt niin kauan kuin maailmakin. Elämä ja kuolema.

Viimein mielet irtautuivat toisistaan, ja metsästä tuli jälleen todellinen pojan ympärillä. Metsän suuri kuningas päästi sieraimistaan tuhahtuksen säestämän höyrystuiskun, laskeutui takaisin neljälle raajalleen ja kääntyi metsään kadoten pian pojan näkyvistä. Tämä seisoj jähmentyneenä paikoillaan tähdäten yhä pedon perään. Lopulta hänelle valkeni, että tällä kertaa karhu oli voittanut ja hän hävinnyt.

Itseensä pettyneenä poika laski aseensa ja katseensa ikään kuin kätkeäkseen silmiensä vuolaat kyynelleet metsän katseelta. Tovin jälkeen kohotti hän ääntäkään päästämättä pyssynsä kohti taivasta ja antoi laukauksen kiittä pakkasilmassa ikipuiden runkojen väleissä, lumen taivuttamien korsien ali ja aina Jyrkkämään asti. Poika kääntyi takaisin kotiaan kohden jäljittäen lumen puolittain hautaamia jälkiään. Vain jäljet lumessa ja hitaasti haihtuva ruutipilvi todistivat tapahtuneesta. Poika oli jo kätkenyt sen pettymysten verhojen suojaan.

Ensimmäinen

Auringonlaskun jälkeen itätuuli toi lumimyrskyä kantavat pilvet, jotka kietoisivat yön kuluessa paksuun lumivaippaan Jyrkkämän koko tienoon ja sen laidalla kohoavan vankan linnan. Nuori metsämies oli saavuttanut kylän juuri ennen myrskän alkua, ja painoi kotipirttinsä oven takanaan kiinnin ensimmäisen puhurin iskiessä kiinni kattopäreisiin.

Tuvassa puhdetöitä tehneet vanha mies ja vaimo tervehtivät katseillaan tulijaa, kun tämä riisui jäisen nuttunsa ja lumiset

saappaansa. Kukaan ei kysynyt mitään keneltäkään, sillä jokainen tiesi mitä kukin vastaisi. Turhia keskusteluja ei oltu pirtin katon allakäyty pitkään aikaan.

Kun poika lämmintä keittoa syötyään ei laittautunutkaan heti yöpuulle, vaan istuutui uunin ääreen muskettiaan puhdistamaan, vanha mies tivasi: "Olet ampu-
nut pyssylläsi, Matias? saitko mitään saaliiksi?" "En," vastasi poika katsettaan aseestaan nostamatta. "Ammuin ohi ja saalis juoksi pakoon."

Vanhus katsoi poikaa tovin. "Siinäpä näet. Vaikka osuisitkin pilkkaan yli sadan askeleen päästä, on elävään maaliin aina vaikeampi osua. Kun minä ensimmäisen kerran olin metsällä yksikseni ja kohtasin..." Vanhus tarinoi ensikokemuksistaan

riistan kanssa, mutta poika ei kuunnellut, vaan keskeytti työnsä ja kiinnitti katseensa uuninpesässä hehkuviin kekäleisiin. Hänen ajatuksensa askaroivat metsästysretken tapahtumien kimpassa. Mitä hän olikaan Itähaminantien laidalla kohdannut? Hän ei millään voinut saada sitä mieleensä. Jänis. Se sen oli täytynyt olla, sillä ne olivat vikkeliä ja hän oli ampunut ohi, vaikka olikin hyvä muskettien kanssa.

Poika herkesi ajatuksistaan, kun vanha mies päätettyään kertomuksensa nousi tuolistaan ja sipaisi hänen hiuksiaan mennessään nukkumaan alkoviinsa, jossa vanha vaimo jo vuotti tätä vuoteessaan. Hän korjasi pyssyn nopeasti tuvan nurkkaan, käväisi ulkona tarpeillaan ja nousi parvelle nukkumaan lämpimien taljojen ja huopien väliin. Pojan katse viipyi vielä hiipuvassa päreessä ennen sen sammumista, ennen unen saapumista. Tupa oli lämmin uunin hehkusta.

Toinen

Oli kirkas päivä ja metsä kimalteli uudessa lumivaipassaan. Pakkanen puri ham-



paansa nuoren pojan nenänpäähän, mutta tämä jatkoi siitä huolimatta kulkuaan yhä syvemmälle metsään. Oli hiljaista; nuorukaisesta tuntui siltä, että putoava lumihiihtaleikin olisi voinut maahan osuessaan aiheuttaa koko metsän halki rai-
kuvan äänen.

Vaikka kaikki näytti rauhalliselta, oli metsämiehen mieli rauhaton. Tuntui aivan siltä, kuin-- Valkea räjähdys, lunta ja jäätä. Musta hahmo kohosi pojan eteen ja yläpuolelle ja korkealle peittäen aurin-
gon, pimentäen metsän, jättäen hänet kylmään varjoon. Mustat silmät hehkui-
vat raivoa. Pelkoa. Toimintaa. Pojan jyskyttävä sydän tuntui halkaisevan hänen rintakehensä. Hänen kätensä tärisivät suonissa ryntäävän veren ja epätoivoisen kiihkon vuoksi hänen nosatessaan muskettinsa kohti pimeyttäkin pimeämpää varjoa. Musta välähdys repäisi ilmaan punaisen viivan pojan käsivarresta pais-
katen pyssyn samalla ilman halki kauas hänen ulottuviltaan, näön ja tajunnan tuolle puolen. Pojan hiipuva tietoisuus erotti kiputiheikön läpi jostain kaukaa kaikuvan jyrähdyksen. Kalma valui hänen päälleen märkänä ja iljettävänä. Kuolema--

Pojan silmät olivat auki, mutta hän näki yhä vain pimeyttä ja tunsu kuoleman kaikkialla ympärillään, kunnes kylmä verihurme muuttui hieksi hänen huoval-
laan ja kaukaisuudessa jyräjävä ukkonen hänen sydämenlyönneikseen. Hän heräsi parven nurkassa ja puristi kouristuk-
senomaisesti peitteenään ollutta huopaa

rintaansa vasten. Hänen silmänsä eivät nähneet mitään, mutta hän tunsi uniensa kauhun olevan vielä läsnä. Sen kuumien hengityksen.

Kun poika viimein pääsi painajaisestaan eroon, laskeutui hän heikoin jaloin parveltaan, haki pimeässä uunin vierestä pöreen ja sytytti sen. Hän istui lattialla puristaen molemmin käsin polviaan rintaansa vasten ja piti katseensa tiukasti liekissä, vilkuilemattakaan tuvan pimeisiin nurkkiin. Kun pöre oli hiipumaisillaan, otti hän toisen pöreen, sytytti sen ja jatkoi näin aamunkoittoon asti.

Muutamaa kellonlyömää ennen auringonnousua vanha vaimo heräsi ja tapasi pojan istumasta tuvan lattialla pörepihti kädessään. Hän ei virkannut sanaakaan, vaan tuijotti pojan jähmettynyttä hahmoa kunnes aurinko valaisi tuvan ikkunan. Poika nousi lattialta ja viritti puoliksi palaneella pörellään uuniin tulen ja nousi sitten parvelle pukeutumaan. Vanha vaimo herätti miehensä, joka heräsi selkäänsä ja vanhuuttaan valittaen. Poika ei puhunut painajaisestaan kummallekaan.

Kolmas

Jyrkkämän valmistautuminen talveen alkoi jo ensimmäisen syyskuukauden lopussa. Viljelijät sinetöivät viljansa makasiineihin tulevaa talvea varten. Kalastajat ripustivat viimeisen kalansaa-liinsa kuivamaan pirttiensä kattoparrujen väleihin ja hinasivat veneensä maihin, käänsivät ne kumolleen ja peittivät kanvaasilla ja kuusenoksilla. Jäät tulisivat nopeasti mereen, sillä Maanylisen salmi oli Jyrkkämän kohdalla matala ja kylmiä virtauksia täynnä. Lokit muuttivat etelään ja länteen, Ne jättivät kylän hiljaiseksi. Myös Jyrkkämän linna varus-

tautui talveen kasvattamalla miesvahuuttaan sotilailla Susivarron ja Itähaminan mahatvista kaupungeista. Linna oli tärkeässä asemassa suojauduttaessa talven aikana Maanylisen jäiden yli saapuvilta susilta ja ryöstöretkille tulevilta valkomaalaisilta. Talvisin koko Kaakkoismantu kävi sotaa pakkasta, susia ja julmia valkomaalaisia vastaan. Jyrkkämän kylä oli olemassa pelkästään ruokkiakseen linnan sotilaita; veroa maksettiin ruokatarpeina suoraan linnan herralle ja komentajalle.

Useat kylän nuoret miehet värväytyivät linnan herran joukkoihin kerran vuodessa pidettävissä tilaisuuksissa, joissa asemestari valitsi halukkaiden joukosta pätevimmän aseita käsittelevät. Matias, puusepän kuolleen veljen poika halusi myös yrittää herran palvelukseen jähka saavuttaisi miehen iän. Vanha puuseppä ja etenkin hänen vaimonsa olivat huolissaan pojan pyrkimyksistä, sillä tämän isä oli ollut linnan sotilas ja kuollut kymmenen vuotta sitten valkomaalaisten hyökätessä kylää vastaan. Matiaksen äidin kuoltua kaksi talvea sitten keuhkotautiin, oli poika keskittänyt kaiken tarmonsa oppiakseen ampumaan ja taistelemaan miekalla sekä paljain käsin, sillä hänen mielestään urhoollinen kuolema taistelussa oli parempi kuin kuolema keuhkotautiin tai vanhuuteen. Kaikkein eniten pojan päättäväisyys tulla sotilaaksi koski puusepän vaimoon, joka tiesi, ettei taistelijan ammatti sopinut tämän luonnolle. Häneen koski nähdä miten ennen niin iloinen ja lempeä poika opetteli tappamaan ja yritti kovettaa sydäntään kyetäkseen jatkamaan isänsä veristä työtä. Poika, Matias, itse kieltäytyi huomaamasta ettei aseiden ammatti ehkä sopinutkaan hänelle. Mikä ettei: olihan hän ainakin yhtä hyvä ampumaan kuin muutkin kylän nuorukaiset, ellei parempikin; olihan hän yhtä hyvä taistelemaan seipäällä kuin kuka tahansa tovereistaan.

Neljäs

matiaksen kauhistuttava uni oli saapunut joka kerta hänen ummistaessaan silmänsä nukkuakseen. Viikon oli hän yrittänyt päästä irti unestaan - kauhustaan ja ahdistuksestaan - mutta joka yö oli musta peto saapunut ja repinyt palan hänen sielustaan, ajanut kauhun jäisen puikon hänen sydämensä läpi. Matias ei enää uskaltanut läydä nukkumaan, vaan makasi öisin parvellaan pelosta ja kylmästä väristen, taistellen silmäluomiensa raskautta vastaan. Neljän valvotun yön jälkeen oli luomien paino kumminkin käynyt Matiakselle liian raskaaksi, ja niin hän nukahti herätäkseen hetkeä myöhemmin oman hikensä niljakkuus ympärillään, ahdistus ja silmitön kauhu sydämessään. Näin jatkui melkein kuukauden päivät, ja joka kerta Matias tuli unissaan tietoisemmaksi niiden todellisesta laadusta. Tämä ei kuitenkaan helpottanut hänen kärsimyksiään, sillä vaikka hän aina tiesi uneksivansa, että musta peto repisi irti hänen sydämensä vain hänen unessaan, ei unista koskaan päässyt irti ennen kuin oli liian myöhäistä. Hänen epätoivonsa kasvoi jokainen yö; joka kerta kun hän tunsi kuolevansa mitä kammottavimman kuoleman, hän tunsi lähestyvän reunaan - eikä tiennyt mitä tuon reunan tuolla puolen olisi. Vapautus vai kuolema? Keskitälven juhlaan oli enää kolme päivää. Ja yötä.

Se tapahtuisi jälleen, Matias tunsi sen. Hänen sisintään kalvavat pelon ja ahdistuksen tunteet olivat kummallisessa ristiriidassa keskitalvea lähestyvän metsän rauhallisuuden kanssa. Ei tuullut laisinkaan; laskevan auringon loiste. Suuren kuusen oksalla variseva lumi leijaili maahan kimallellen. Ilman sisällään kasvavia epätoivon tunteita Matias olisi jopa voinut nauttia tuon näkyvän kauneudesta.

Peloissaan kuolemansa väijäämättömyydestä Matias ei pystynyt ottamaan askel-

takaan, vaikka hänen kaikki vaistonsa käskivät häntä liikkumaan, pakenemaan ennen kuin olisi liian myöhäistä. Metsä oli hiljainen, ja lumi odotti. Matias näki liikettä silmäkulmastaan. Nopeasti hän käänsi päätään pois päin puristaen silmänsä tiukasti yhteen, odottaen pimeyden kouran iskua kuin peloissaan kyyristelevä jänis, sillä peloissaan hän olikin. Ahdistunut ja suunniltaan. Mitään iskua ei kumminkaan tullut. Varovasti hän raotti silmiään ja käänsi päänsä hitaasti havaintonsa suuntaan. Hänen silmänsä laajenivat: vain käden kurkottaman etäisyydellä hänestä seisoivat ylväänä suuri valkoinen hirvi. Vasta nyt, kauhunsa tarpeeksi lievittäessä, tuli Matias tietoiseksi rintaansa vasten puristamastaan musketista; hitaasti kohotti hän sen ylvästä olentoa kohti.

Laukaus räjäytti hiljaisuuteen tuhat kaikua, mutta nekään eivät kaataneet hirveä. Sen sijaan aseesta tuprahtanut musta ruutipilvi ahmaisi Matiaksen ja kaikki muuttui pimeäksi. edes omia käsiään tai jalkojaan ei Matias kyennyt erottamaan pimeydestä ennen kuin pimeyden halki löi rautainen koura ja teki ne kivun kautta havaittaviksi. Ennen toista iskua Matias tunsi jälleen tuon tumman pedon läsnäolon ja sen kekälemäisten silmien palon, mutta taaskin kalma jäädettiin hänen silmänsä ja puhkaisi liekein hänen sydämensä.

Jälleen kerran Matias heräsi, mutta ei pelko ja epätoivo päällimäisenä sydämessään, vaan katumus, pettymys ja kyyneleet silmissään.

Viides

Oli keskitalven juhlapäivän aamu. Puihin kiinni huurtunut lumi teki ikimetsästä tarujen haltijametsän. Lunta oli jo niin paljon, että vain Jyrkkämän linnan varitiokaartien hevosten kovaksi tallaamilla reiteille pystyi kävelemään vaivatta. Tallaamattomassa hangessa lumi tunki sisään nuoren metsästäjän saappaiden

varsista, vaikka hän oli tiivistänyt ne oljilla ja räteillä. Pakkanen oli jäädyttänyt hangen pinnan paikoin kovaksi, mutta vasta keväämmällä se kestäisi ihmisen painon. Matka Jyrkkämän linnankylästä Itähaminantielle kesti melkein kaksi kertaa niin kauan kuin kuukausi aikaisemmin, mutta pojalla ei ollut kiire: valoisaa oli vielä melkein neljä kellonlyömää ja jotenkin hän tunsi, ettei tämän retken onnistuminen ollut ajasta kiinni.

Juuri kun taivaalta alkoi leijailia muutamia suuria pakkashiutaleita, sai nuorukainen määränpäänsä näkyviin. Itähaminan tietä oli melkein mahdotonta erottaa metsän keskeltä, sillä sitä ei liikennöity kovinkaan paljon edes kesäisin, eikä ollut näin hevosten eikä vankkureiden tallaama. Nuori metsästäjä tunsi kumminkin metsänsä hyvin, eikä oikean paikan tunnistaminen ollut hänelle vaikeaa. Saavuttuaan paikkaan, jossa kuunkierto sitte oli metsän kuninkaan kasvoista kasvoin kohdannut, pyyhki hän erään irtolohkareen lumesta ja asettui odottamaan.

Pian, ei kuitenkaan aivan heti, kuuli odottaja metsästä raskaita lumen vaimentamia askeleita. Hätäilemättä, osoittamatta pelon merkkiäkään, kohotti hän katseensa tien yli ja tapasi suuret mustat silmät. Molemmat hahmot, jättiläismäinen kontio ja nuori poika, nousivat seisalleen säilyttäen katseidensa kontaktin. Kuten viimeksikin, poika tunsi kuinka suuret mustat silmät vetivät häntä irti ympäristöstään ja kuinka hän vastustelematta irtosi siitä jättäen mestän todellisuuden, lumen ja kylmyyden kauas taakseen. Kamppailu käynnistyi, mutta se ei ollut laisinkaan edellisen yhteenoton oloinen, sillä nuoresta metsämiehestä tuntui siltä, kuin hän oilisi ennemminkin tanssinut vastustajansa hengen kanssa, kuin käynyt tämän kanssa taistelua. Kauan kesti tämä tanssi, mutta lopulta muodot pojan ympärillä härmistyivät

höyrystä suoraan jääksi, ja metsä oli jälleen todellinen. Molemmat olennot löysivät toisensa seisomasta aivan kuin mitään ei olisi tapahtunut.

Karhu laskeutui jälleen kontilleen, soi metsämiehelle vielä yhden katseen ja kääntyi takaisin metsän pimentoihin. Poika ei erottanut katsettaan mahtavan pedon loittonevasta hahmosta, ennen kuin tämä oli häipynyt laskevan auringon metsään luomien varjojen kätköihin. Kun hetki oli ohi, tapasi poika laukaisemattoman musketin käsistään ja käsitti, että kyseessä ei ollut ollutkaan kamppailu hänen ja metsän kuninkaan välillä, ja jos kyseessä ollenkaan oli kamppailu, oli se elämän ja kuoleman välillä. Tällä kertaa elämä oli voittanut.

Viimeinen

Aurinko oli laskemassa ja ikipuiden varjot metsässä olivat jo tarpeeksi pitkiä koskettaakseen taivaanrantaa. Poika aikoi kotimatkalleen, mutta ennen lähtöään, kuin hetken mielijohteesta, kohotti muskettinsa kohti tummenevaa taivasta, ja laukaisi.

Poika tähyisi taivaalle luotinsa perään, mutta vasta ruutipilven hälvettyä metsän tyyneydessä huomasi, että taivaalta alkoi sataa lunta, melkein pä ryöpyten. Hän heitti pyssyn selkäänsä ja päästi tukahtuneen naurunpyrskähdyksen: hän ei ollut ehkä saanut suurta kontiota saaliikseen, mutta olipa vaan yhdellä laukauksella pudottanut kaikki taivaan lumihiutaleet. Tukahdetut naurahdukset muuttuivat riemukkaaksi nauruksi ja säestivät metsämiehen kotimatkaa aina kotiovelle saakka.

Vain jalanjäljet jäivät todistamaan tapahtuneesta, eivätkä nekään ikuisuusiin asti. Tumma taivas satoi lunta.

Kirjepalsta



Roolipelaamisesta

Mielestäni pelinjohtajien tyyli on jokaisen pelinjohtajan oma asia. Tällä en tarkoita sitä, ettei asiasta kannattaisi keskus-

tella - päinvastoin, pelinjohtajien välinen mielipiteiden ja ideoiden vaihto on omiaan kehittämään pelinjohtamistyyliä ja näin lisäämään pelaajien ja PJ:n peliiloa.

Toiset PJ:t ohittavat usein sääntöjä pitääkseen pelin kulun nopeana. Jotkut eivät yksinkertaisesti jaksa kahlata läpi kaiken maailman taulukoita tai tapattaa pelaajia encountereilla, kun voi sen sijaan pelata ja viedä juonta eteenpäin.

Jotkut taas pitävät tarkkoja ja realistisia sääntöjä perusedellytyksenä pelinautinnolle. Heidän mielestään sääntöjen jatkuva laiminlyöminen saattaa pelin tilanteeseen, jossa pelaajat eivät joudu taistelemaan pitääkseen hahmonsa elossa, vaan lähinnä kuuntelevat pöydän päässä istuskelevan huru-ukon (PJ) satuja pääsemättä vaikuttamaan pelin kulkuun *[Luojan kiitos tämä laji rupeaa olemaan jo häviävä luonnonvara, en tosin väitä olevani mikään ensinmainitunkaan pelityylin kannattaja, vaikka laiskuuden iskiessä se onkin houkuttelevaa. -Cr].*

Pelinjohtajien pitäisi osata ottaa huomioon myös pelaajien toiveet ja tottumus sääntöihin.

Jotkut pelaajat sisäistävät helposti kaikki Rolemasterin taistelusääntöjen yksityiskohdat - ja haluavat myös käyttää tietojaan ja taitojaan taistelutilanteissa. Siinä vaiheessa yöstä kun muut nuokahtelevat ja välillä kyselevät: "Koska se

!#@%&!/ taistelu loppuu?", toiset hullun kiilto silmissä viitoittavat örkkikatraan tietä tuonpuoleiseen tai suunnittelevat sekunnilleen ajoitettua rynnäkköä Kafevien tukikohtaan.

Osa pelaajista nauttii keskusteluista taidolla luotujen NPCien kanssa ja eläytyy innolla rooleihinsa, tai ihastelevat eri roolihahmojen välille syntyneitä ristiriitoja tai ystävyyttä.

Lähes kaikki pitävät hyvien pelinjohtajien esitystavasta - oli se sitten humoristinen ja viihdyttävä tai uhkaava ja painostava, tiiviin tunnelman luova esitys.

Loppujen lopuksi itse pelinjohtajana kannatan "kultaista keskitietä", koska roolipelin kaksi äärimuotoa menevät yli toimivan roolipelaamisen. Toisaalta (sääntöjen ottaessa yliotteen pelistä) strategiapelin tai sotapelin puolelle, toisaalta (sääntöjen jäädessä huomiotta) taas tarinankerronan tai "roolileikin" puolelle. Olen kyllä nähnyt pelityylejä molemmista päistä, enkä halua mitenkään "käännyttää" ihmisiä vaihtamaan tyyliään *[Kummankin ääripään pitäisi periaatteessa joskus yrittää uutta pelityyliä, muuten homma kaatuu käsiin ellei jokainen porukassa sataprosenttisesti kannata nykyistä käytäntöä. Ja jos ei muuten, niin vaihtelu tunnetusti virkistää -Cr].*

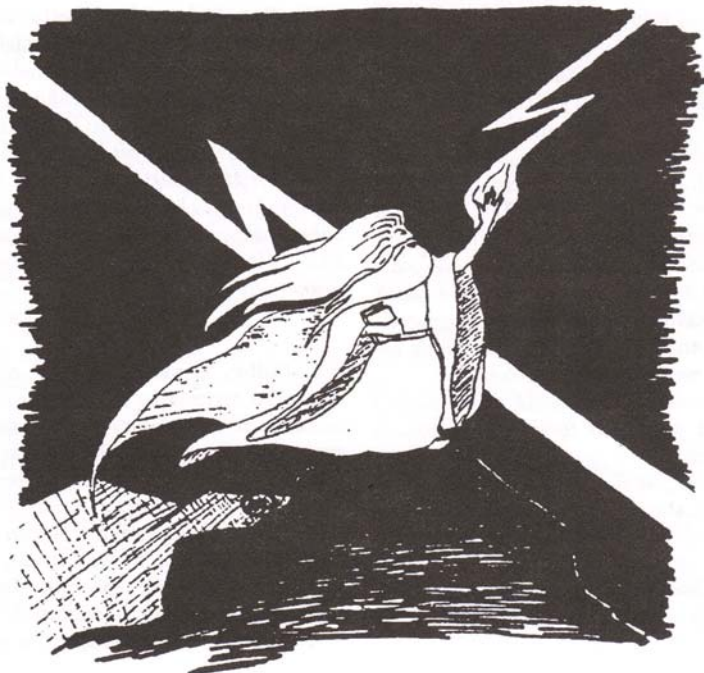
- Pirkka Hartikainen

P.S. Milton Laszcky: Juttusi oli kivan ironisesti kirjoitettu ja herätti ajatuksia, mutta haluaisin oikaista yhtä asiaa; Mikäli oikein ymmärsin, yhdistit ikävästi realismin ja monimutkaisuuden - niiden kun ei aina tarvitse kulkea käsi kädessä. Kyllähän pelistä saadaan vaikka kuinka monimutkainen ja vaikea ilman että se vaikuttaa mitenkään realismiin. Tosin kun tavoitellaan realismia, säännöt tuppavat usein paisumaan ja moni-

mutkaistumaan.

Ja vielä realismista. Keskiaikaisella eurooppalaisella miekalla ei saa ihmisen päätä poikki (ainakaan sivusuuntaisella iskulla), se on liian tylsä.

P.S. (vol II) Ville Lähde: En tiedä oletko itse "saanut" todistaa roolipelien "väärinkäyttöä"(Mx muuten: Itse en käyttäisi sitä termiä. Olen itsekin käyttänyt D&D pohjaisia sääntöjä mas-sataisteluihin."Dungeonbash" voisi olla sopiva termi). Kyseessä oli "seikkailu", jossa viisi henkilöä pelasivat. Jokainen oli vuorollaan "Luolamestari" joka heitti taulukosta vastaan tulevat hirviöt ja pelasi niillä. Muut taistelivat hirviöitä vastaan (heittelivät noppia) ja hirviöiden kuoleman jälkeen pelaajat kokoontuivat aarretaulukon ääreen heittelemään mitä järjestyttäviä maagisia "ylläreitä" sieltä löytyykään. Luolan karttaa ei sentään piirretty yhdessä ennen peliä, vaan jokainen sai LM-vuorollaan piirtää oman ta-





**Suomen Roolipeli-
yhdistys
PL 72
00371 HELSINKI
Tilinumero:
Postipankki - Kaivokatu
1508 459**

**Riippumaton pelaajien foorumi.
Jäsenenä saat Riimukiwen neljä
kertaa vuodessa.
Jäsenmaksu vain 60 mk/vuosi**

Helsinki 1991
Yliopistopaino

Mikko Kurki-Suonio
Ylirinne 1-3 as. 21
02210 ESPOO 21