

**Nimi:** RuneQuest  
**Julkaisija:** Ace Pelit  
**Tekijä:** Steve Perrin & Co.  
**Tyyppi:** Fantasiaroolipeli  
**Käännös:** Lauri ja Jussi Tudeer  
**Hinta:** 145 FIM  
**Kriitikko:** Mikko Kurki-Suonio



RuneQuest on jo ansainnut klassikon maineen, eikä sen suomenkielinen versiokaan uusi ole, mutta koska emme ole varsinaisesti tätä peliä arvostelleet ja uusi painos on painoasultaan huomattavasti tyylikkäämpi ja miellyttävämpi lukea kuin edellinen, on arvostelu paikallaan.

Tiedoksi niille, jotka eivät RuneQuestia [onneksi nimi jätettiin kääntämättä -Mx] tunne, kyseessä on vanha roolipelien konkari jo 70-luvulta. Ensimmäisenä kunnollisena realistisena fantasiapelinä se keräsi itselleen kulttimaineen, joka jatkui vielä 80-luvun puolivälissä. Vanhalla RuneQuestilla oli tosin myös huonot puolensa - toinen laitos oli varsin kallis, mikä puri etenkin eurooppalaisilla markkinoilla. Kolmas laitos oli edullisempi, muttei voittanut vanhojen fanien suosiota. Kun tähän sopaan lisätään kustantavan yrityksen vaihdokset edestakaisin Avalon Hillin [ison hintalapun alkuperä, muuten -Mx] ja Chaosiumin välillä, sekä 80-luvun loppupuolen lähes täydellinen RQ-tuotteiden kato, on hyvä peli uhannut vaipua unholaan. Nyt tilanne vaikuttaa paremmalta isossa maailmassakin. Suomessahan RQ on toiminut erittäin hyvin, lähinnä ehkä sen takia, että hyviä toisen laitoksen aikaisia lisäosia riittää nykyisellä julkaisuvauhdilla käännettäväksi jonnekin vuoden 2000 kiepeille.

Sitten itse peliin. RuneQuestin laatikko pitää sisällään pelaajan ja pelin-

johtajan sääntökirjat, nopat ja joukon irroitettavia lomakkeita ja taulukukoita. Niittiselkäiset ja pehmeäkantiset sääntökirjat vaikuttavat riittävän kestävilä jokapäiväiseen käyttöön.

Painoasultaan kirjat ovat miellyttäviä ja selkeitä, vaikkei WordPerfect-taulukon tunnistamiseen ruudinkeksijää tarvitakaan. Käännös on hyvä ja kieli sujuvaa, vaikkei kaikilta kömmähdyksiltä olakaan välttytty.

## Systemi

RuneQuest on tuonut roolipeleihin monia piirteitä ja sitä voidaan hyvin pitää taitopohjaisten systeemien isänä siinä missä D&D on luokkaphajaisten. Hahmot rakentuvat attribuuteista, yleensä välillä 3-18, sekä prosentuaalisista taidoista. Attribuutit määritellään satunnaisesti nopalla mutta vaihtoehtoisissa säännöissä kykyjä saa sentään hieman valita ennen seikkailijan uran [mikä ikinä se sitten onkaan -Mx] aloittamista.

Suurin osa asioista selvitetään yksinkertaisella heitolla kykyä vastaan tai heitolla vastustustaulukosta -ryyditettynä erikois- ja kriittisillä onnistumisilla, sekä tietysti kompuroinneilla. Taistelu on suhteellisen monimutkainen ja realistinen, mutta silti toimiva, kunhan ensin oppii alkeet. On ihmisiä, jotka vannovat RQ-systeemin nimeen, mutta kyllä kaikissa systeemeissä on heikot puolensakin. Niinpä RuneQuestinkin taistelussa on tiettyjä epäloogisuuksia, kömmähdyksiä ja puutteita huolimatta systeemin raskaudesta



ja tarvittavien nopanheittojen sekä taulukoiden määrästä. Kenties kaikkein rasittavin piirre on kriittis-yms. mahdollisuuksien laskeminen taitoprosenteista, ne kun voivat muuttua vaikkapa joka viides vuoro väsymyksen ansiosta. No, kuten sanottua, systeemi kuitenkin toimii ihan hyvin, jahka sen sisäistää. Siihen asti voikin pelinjohtaja käyttää jotain itse vesittämäänsä versiota.

Taikuutta löytyy kolmea lajia - henki-, riimu- ja velholoitsuja, jotka kaikki toimivat hieman eri tavalla. Henkiloitsut ovat helpoimpia ja niitä on periaatteessa jokaisella maajussillakin käytössään. Riimuloitsut ovat tehokkaampia, mutta vaativat jonkin kultin jäsenyyttä ja ajan ynnä varojen uhraamista kaiken maailman temppeleherroille. Velhotaikuus taas on potentiaalisesti kaikkein joustavin ja tehokkain taikuuden muoto, mutta päteväksi velhoksi kehittyminen on hidasta puuhaa ja samalla saa sietää epämääräisiä ja jossain määrin täysin arbitraarisia ja stereotyyppioita kannustavia rajoituksia, ettei pelaajahahmoina velhoja useinkaan näe. Useimmat pelaajat liittyvätkin jonkin sodanjumalan kulttiin tai ryhtyvät shamaanilinjalle. Tämä lienee syy myös siihen, että lisäosissa on panostettu lähinnä riimu- ja henkitaikuuteen.

Minusta RuneQuestin taikuuden vika on siinä, että siitä on tehty liian arkista ja mekaanista. Kuten sanottua, jokainen palkkapussinsa arvoinen hyypiö osaa pari

loitsua ja lisäksi ns. paremmistakin inkanaatioista puuttuu väriä. Riippuu tietysti pelinjohtajan tyylistä, mutta yleensä taikuus on kuitenkin myös pelaajien elinehto. Yli kymmenen pisteen panssarista alkaa olla hiiskatin hankala paukuttaa läpi mitään ilman loitsuja.

Kokemus ja hahmojen kehittäminen ovat pelin ehkä huonoimmat säännöt. Olkoon, ne ovat ehkä jossain määrin realistisia, mutta toisaalta kannustavat yrittämään kaikkea maan ja taivaan välillä kokemusrastien ansaitsemiseksi ja toisaalta hyvistä ideoista tai roolipeelaamisesta palkitsemiseen ei ole mitään varsinaista tietä.

## Sekalaisia

Pelinjohtajan kirja tietysti sisältää läjän ötököitä, peliapuvälineitä kohtamistaulukoista meritaistelusääntöihin, esimerkkiseikkailun ja neuvoja pelinjohtamisesta. Oliot ovat kaikennäköistä fantasiavakioista Gloranthan erikoisuuksiin. Ikävä kyllä kuvaukset ovat hieman lyhyen puoleisia, mutta onneksi RQ:n oliot ovat täydellisiä, eli niillä on kaikki samat attribuutit kuin pelaajahahmoilla, eivätkä silvottuja lyhennelmiä taistelutarkoituksiin. Tämä muun muassa mahdollistaa periaatteessa minkä tahansa olion pelaamisen hahmona ja toisaalta oliot voivat kehittyä samaan tapaan kuin hahmot.

Esimerkkiseikkailukin on tietysti Gloranthasta ja aikalailla tavallinen. Muutaman mielenkiintoisen seikan ohella sillä ei ole juurikaan muuta hyvää puolta kuin sääntöjen opettaminen aloitteleville pelaajille. Eikä siinä edes tule kaikki säännöt käsiteltyä... Toisaalta se myös demonstroi erästä RQ:n heikkoutta - EPH:t vaativat julmasti tilaa, jos niille annetaan täydet statit. Sitäpaitsi, mitä ihmettä tekee taistelustateilla majatalon tarjoilijattarelle, etsi tämä aviomiestä eli ei?

Mielenkiintoisin osuus on kuitenkin neuvot pelinjohtajalle. Kuten me kaikki tiedämme, jokaisessa roolipelissä on kaksi pakollista kohtaa: "Mitä ovat roolipelit" ja "Pelin johtaminen", ihan siltä varalta, että joku aloittelija sattuisi tuotteen ostamaan. Näistä ensimmäisen olen itsekin selittänyt jo niin monta kertaa, ettei se pahemmin hätkäytä. Jälkimmäisen sen sijaan aina luen ja parempiin niistä aina välillä palaa verestämään muistia ja muistoja. RuneQuestin ohjeet pelinjohtajalle ovat kääntäjän kommenttien sävyttämiä, mikä tekee niistä normaalia elävämpiä. Kuitenkin RQ:n muinaiset historian juuret näkyvät kaapin alta - tietty mätkeen ja läiskeen filosofia on taustalla. Näyttääkseni, että irtonaisella lainauksella voi osoittaa mitä vain, ole hyvä RQ:

**"Ulkonäöstä ja persoonallisuudesta et tarvitse paljon merkintöjä."**

**"Väkivaltainen yhteenotto on roolipelin suola..."**

**"Finaali on tavallisesti fyysisesti ratkaistava tilanne: lopullinen taistelu tai vihollisen kohtaaminen. Hienostunut tai avoin, älyllinen tai moraalinen finaali jättää pelaajat turhautuneiksi. Hyvä taistelu laukaisee paineet ja päättää pelin mukavasti."**

Makunsa tietysti kullakin, mutta ohjeina aloittelevalla pelinjohtajalle minusta tällainen lepertely on aikansa elänyt. Aloitteleva peliporukka lähes varmasti painottuu muutenkin tappeluun, onko sitä pakko rohkaista? Muutenkin neuvot ovat enemmänkin tyypillisestä pseudokeskiaikaisesta fantasiamiljööstä kuin todellisuudesta. Vaeltelevia seikkailijoita on varsinaisesti ollut oikeastaan ainoastaan Kiinassa, eikä sielläkään kyseessä ollut mikään arvostettu ammatti. Jos kuninkaalla tai muulla mahtimiehellä on puolikin mahdollisuutta valita hommaan uskollinen vasalli, hän niin

varmasti tekee epämääräisen ja rahan ahneen seikkailijaporukan suosimisen sijaan. Sitäpaitsi suurin osa hallitsijan omaisuudesta on kiinni maassa eikä kullassa - hän mieluummin palkitsee läänityksellä kuin säkillä killinkejä. Pelinjohtajan ei erikoisesti tarvitse kehittää väkivallatonta kanssakäymistä epäpelaajahahmojen kanssa, jos hänen yhteiskunnassaan on puolikin grammaa logiikkaa. Keskiaikaiset rangais-  
tukset varkaille ja murhamiehille eivät olleet mitenkään mukavia. Ja sitä rataa...

## Maailma

RuneQuest on hieman hassu pelimaailman suhteen. Toisaalta se on maailmaton systeemi, aivan kuten vanhoina hyvinä aikoina, kun lähes jokaisella pelinjohtajalla riitti mielikuvitusta ja energiaa oman pelimaailman luomiseen, toisaalta esimerkeissä viljellään sekaisin pseudo-eurooppalaista maailmaa ja virallista RQ-maailmaa, Glorantha. Ottaen huomioon, että lähes kaikki RQ-lisäosat kuitenkin sijoittuvat Gloranthaan, on hieman outoa, ettei peruspelissä siitä enempää puhuta.

## Finaali

Kyykkyhyppy sentään, onhan kyseessä eräs roolipelien historian loistotähtiä ja toimiva, hyvä systeemi. Kaikissa peleissä on puutteensa ja niin tietysti myös RuneQuestissa, mutta loppujen lopuksi hyvät puolet kallistavat kuitenkin vaakakuppiä selvästi enemmän. Sekalaisesta valikoimasta suomenkielisiä fantasiapelejä RQ on selvästi kärkipäässä sekä suosion että laadun suhteen ja tilanne tulee todennäköisesti jatkumaan. Ei se ole paras juttu sitten viipaloidun hobbitin - ei mikään ole, mutta kyllä se vähintäänkin puolensa pitää.

