

Aseet roolipeleissä

Lars Laurent



Roolipelithän ovat, kuten varsin hyvin tiedämme paikoin varsin väkivaltaisia pelejä. Väkivaltaisten taipumustensa purkamiseensa ihminen on kehittänyt useita varsin tehokkaita välineitä, aseita. Näitä välineitä me käytämme peleissämme varsin estottomasti. Mutta olemmeko koskaan tulleet ajatelleeksi miten suuri niiden merkitys on hahmoillemme.

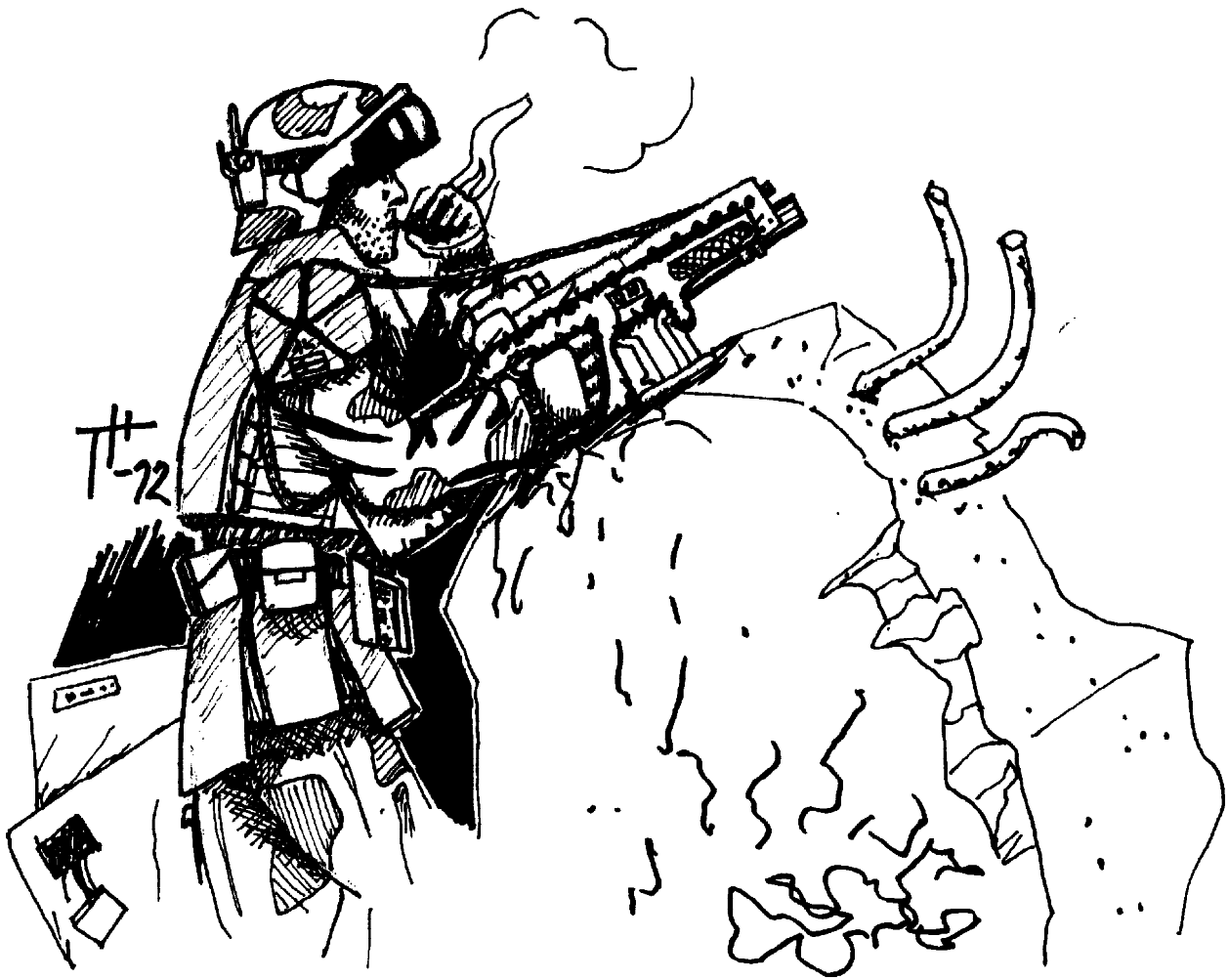
Oman kokemukseni mukaan n. 90% hahmoista kantaa jonkinlaista asetta mukanaan. Todellisessa elämässä varsin harva ihminen kantaa asetta jokapäiväisessä elämässä, ja varsin monessa yhteiskunnassa se on luvanvaraista, jollei kiellettyäkin. Olenkin usein miettinyt sitä, mitä tapahtuisi, jos hahmoilta poistettaisiin kaikki aseet. Kaikki eivät tästä kärsisi, mutta suurimmalle osalle porukasta se voisi pelistä ja tilanteesta riippuen käydä jopa kuolettavaksi. Aseet siis näyttelevät merkittävää osaa roolipeleissä ja se onkin hyvin ymmärrettävää, sillä useiden roolipelien maailma on varsin väkivaltainen.

Tilanteen ei olisi pakko olla tällainen, sillä maailma on melkein täysin riippuvainen pelinjohtajasta, ja hän voisi halutessaan tehdä maailmasta edes jotenkuten turvallisen paikan, jossa aseet eivät olisi eilinehto. Asian voi tehdä toisin-

kin päin. pelinjohtaja voi tehdä aseista niin vaikeasti saatavia tai luvattomia, että aseiden kantaminen itsessään olisi vaarallista (vrt. HelPol). Tämä tempu voi aiheuttaa pelaajissa tiettyä nyreyttä, sillä varsinkin ne pelaajat, jotka aivokapasiteetin loppuessa tarttuvat tykkeihin, olisivat pulassa. Tästä johtuvat ongelmat pelinjohtaja voi välttää opettamalla pelaajia käyttämään enemmän aivosoluja kuin kuumaa lyijyä alusta alkaen. Jääräpäisempiin tapauksiin voi aina soveltaa raaempia konsteja tarpeen mukaan.

Kuitenkaan lioitteluun on järjetöntä mennä. Jos pelinjohtaja rupeaa Hack'n'Slash tyyppisessä pelissä takavarikoimaan pelaajilta aseita, voivat seuraukset olla kamalia. Eli järjenkäyttö on siis sallittua pelinjohtajallekin. Vaikka pelimaailma olisikin sellainen, jossa aseiden kantaminen olisikin luvallista ja hyväksyttyä, järjen käyttö joka suhteessa





olisi hyväksyttävää. Karneena esimerkkinä voin mainita erään nimeltämättömän pelini, jota vetäessäni sallin pelaajilleni kohtalaisen vapaat kädet aseiden hankinnan ja käytön suhteen. Ei olisi pitänyt. Pelaajaryhmän aseilla olisi näet pitänyt parin banaanivaltion välistä sotaa yllä useamman kuukauden ajan ja semmoinenhan jo sotii realismia vastaan vaikka Special Ops ryhmästä olikin kyse. Eli jos realismia tavoitellaan, niin aseidenkin hankinnassa on harkittava hetki sillä tekeekö keskimääräinen guerilla mitään n. 30:llä erilaisella 9mm automaattipistoolilla? Ei tee. Keräilijät ovat sitten asia erikseen, mutta en ole kyllä tavannut montakaan hahmoa, joka harrastaisi aseiden keräilyä. Sen sijaan olen tavannut useita hahmoja, joilla olisi arsenaalia vaikka mihin ja pelaaja väittää kaikkia aseita käytettävän.

Loppujen lopuksi valta varusteista, myös aseista, on pelinjohtajalla ja hänen

sanansa ja päätöksensä on se, joka vaikuttaa. Eli pelinjohtajat! Ottakaa aina välillä järki ja silmä käteen ja katsokaa mitä hahmojen varustelistasta löytyy, ei siitä niin paljon vaivaa ole.

