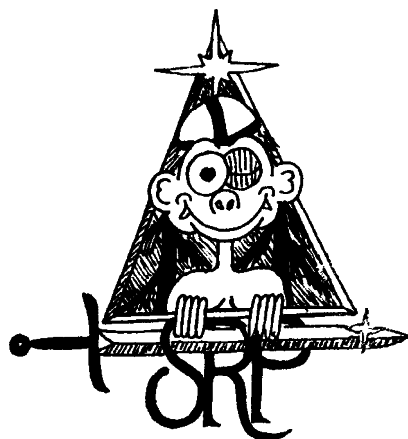


# Tervetuloa viikinkiajan myyttiseen Pohjolaan

Pasi Malmi



Tämä artikkeli esittelee Live roolipelien peruseriaatteita. Lisäksi siinä kerrotaan hieman tarkemmin Suomen viikinkiaikaan sijoittuvasta skenaarista nimeltä "In search of Bjarmia", joka järjestetään Pyhätunturilla ja Saariselällä, 13. kesäkuuta alkaen. Tapahtuman järjestää SRP:n Lapin paikallisosasto ja siihen on tähän mennessä ilmoittautunut 28 statistia sekä 19 pelaajahahmoa. Tervetuloa mukaan - vielä mahtuu!

## LARP eli live action role playing

LARP-pelit voivat sijoittua menneisyyteen, nykyaikaan, tulevaisuuteen tai fantasiamaailmaan. Esimerkkinä nykyaikaan sijoittuvasta LARP:ista ovat agenttipeli Killer ja survival-pelinä tunnettu Paintball, jossa ammutaan kaasupistooleilla väripanoksia. Itse olen eniten kiinnostunut myyttiseen keskiaikaan sijoittuvista LARP-skenarioista, joissa matkustetaan johonkin mielenkiintoiseen paikkaan, kuten nyt Bjarmia-seikkailussa aina Saariselälle asti. Muita kiinnostavia skenarioita voisivat olla esimerkiksi "Suomenlinnan tunnelit" tai "Vampyyri Ceausescun tunnelit Transsylvaniassa". Silloin, jos LARP-skenario menee todella realistiseksi, homma alkaa muistuttaa Tor Heyerdahlin matkoja kaislavene Ra'lla tai balsalautta Kontikilla. Bjarmiassa pyrimme tasapainottelemaan realismin ja hauskanpidon välimailloilla.

## Bjarmia-seikkailun juoni ja toteutus käytännössä

Seikkailun tavoitteena on vapauttaa Kainuun kuningas Gislin tytär Aino bjarmialaisten eli Vienan karjalaisten hallusta. Aluksi, 13. kesäkuuta pelaajat lähtevät Pyhätunturille etsimään tietäjä Karia, jolta he saavat lisätietoja. Tämän jälkeen matka jatkuu Luiro-joelle, josta jatketaan veneillä ja kanooteilla ikivanhaa kauppareittiä pitkin kohti Jäämerta. Seikkailun päätösjuhla on 18. kesäkuuta, jossakin Rajajoosepin lähistöllä. Reissun fyysinen rasittavuus vastaa suunnilleen 100 kilometrin vaellusta 6 päivässä.

Halukkaat voivat osallistua joko koko retkeen tai pelkästään Pyhätunturille. Koko skenaarion osallistumismaksu on 350 mk, mikä sisältää kuljetuskustannukset välillä Kemijärvi-Pyhätunturi-Lokka-Rajajooseppi-Ivalo-Rovaniemi. Pyhätunturiosuus kestää yhden päivän. Sen

osallistumismaksu on 60 mk, joka sisältää bussimatkan Kemijärvi - Pyhätunturi - Kemijärvi. Mukaan Pyhätunturille pääsevät kaikki halukkaat, alaikäisiltä vaaditaan huoltajan lupa. Erämaaosuuden sijaan on k-18 seikkailu, mutta myös 16-17 vuotiaat voivat osallistua, mikäli heillä on runsaasti kokemusta eräretkeilystä.

## Taistelusäännöt

Bjarmia-seikkailussa taistellaan 3 cm paksusta muoviputkesta tehdyillä miekoilla, jotka on päällystetty noin 2 cm paksulla vaahtomuovilla ja kieputettu päältä vielä 5 cm leveällä LVI-teipillä. Koska miekat ovat pehmeitä, voi niillä lyödä ihan oikeasti. Yksi osuma aiheuttaa 3 hit pointsia (HP) damagea, josta ketjuhaarniska pysäyttää 2 HP. Taistelijoilla on 6 HP ja muilla 4 HP. Tämä taistelusääntöjen perusside on suunnilleen sama kaikissa kansainvälisestikin levinneissä LARP-säännöissä (joita ovat esim. Amtguard sekä International

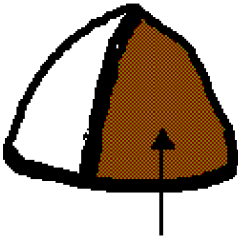
Fantasy Gaming Societyn käyttämä systeemi).

Osuman tapahtuessa hyökkääjä huu-taa vaurion suuruuden. Osuman jälkeen taistelijoiden on astuttava askel taaksepäin käsirysyn välttämiseksi. Kun hit pointsit putoavat noltaan, pelaaja kaatuu maahan. Miinus kahdessa lähtee taju ja miinus viidessä pelaaja kuolee.

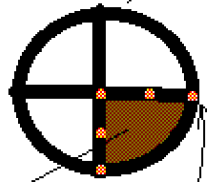
Miekkojen lisäksi Bjarmiassa saa käyttää joustaa (maksimivoima 12-14 kg eli hieman alle 30 paunaa). Nuolten kärkenä käytetään tennispalloa tai pehmustettua erkka-vaahtomuovi-erkka yhdistelmää (halk. 4 cm). Silmien suojaamiseksi kaikkien on pakko käyttää kypärää tai suojalaseja. Paras kypärä on aidon mallin mukaan tehty viikinkikypärä, jota varten tehdään ensin rautakehikko 1 - 1.5 mm paksusta, 2 cm leveästä raudasta. Kehikkoon kiinnitetään messinkiniittien avulla 3-5 mm paksua nahkaa, joka pitää kastella ennen kiinnitystä. Aidossa viikinkikypärässä ei ole sarvia! Sen sijaan siinä on nenäsuojus sekä silmikko

**Helmets**

1. Simplest helmet is made of 1 - 1.5 mm thick plate (sheet metal), which is cut to 1.5 - 2 cm wide strips.




(from above)



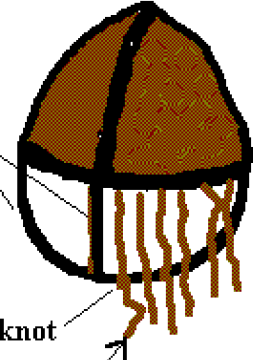
2. Thick, abt. 5 mm leather is connected to the metallic frame by rivets - wet the leather before connecting

- 3A Genuine style Viking helmet



Add a visor / nasal mask to the helmet (1-1.5 mm plate)

- 3B Genuine style Shamanic helmet
- 3b1 Add metal wires (5 mm thick) to get a frame for the mask
- 3b2 Tie straps of leather to the mask in order to hide the face



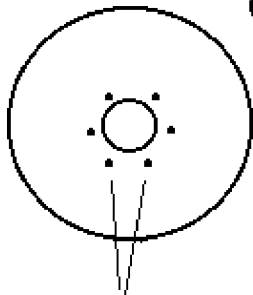
knot

4. Stuff the helmet with camping mattress so that it securely fits the head of the player (optional: use a strap to secure the helmet to head)

(an easy solution for a shamanic helmet is the use of american football helmet + the leather strappings)

## Viking shield - made of 6.5-9 mm. thick plywood board (vaneri)

1. Saw the board to a circular form 60 cm in diameter and make a round hole (about 15 cm in diameter) in the middle

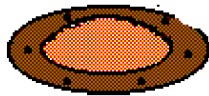


2. Make a round plate of copper
  - 1-2 mm thick
  - about 20 cm in diameter

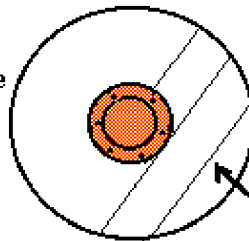


3. Chase / emboss the center of the plate into a bulge by beating it with a round headed hammer

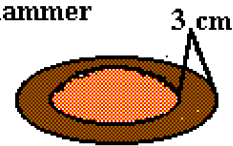
4. Make holes for the rivets / bolts



5. connect the bulge to the plywood



6. Make a handle to the centre of the rear side of the shield - so that the knuckles of your hand go into the bulge in the original viking fashion



7. Colour the shield to dark brown - draw the lines of "fake" boards

(ks. kuva), joten se tarjoaa juuri sopivan suojan nuolia vastaan.

## Haarniska

Seikkailussa käytetään simuloituja ketjuhaarniskoita, jotka on tehty hopeaverkko-nimisestä kankaasta sekä harmaasta flanellista. Tämän "valehaarniskan" alla on pidettävä pelastusliivejä, jotta pelaajan olo tuntuisi sopivan hankalalta (realismia, realismia!). Lisäksi pelastusliivit ovat tarpeen, koska seikkailun erämaaosuus kuljetaan suureksi osaksi kanootilla Luiro- ja Suomujokea pitkin (mukana myös muutama pieni kosi).

## Taikuus

Bjarmian taikuussäännöt perustuvat Oulussa kesällä -92 saatuihin kokemuksiin (kiitokset Polaris ry:lle!). Lähes kaikki loitsut on otettu suoraan Kalevalasta tai Kantelettaresta. Taisteluissa on mahdollista käyttää heittoloitsuja sekä

osoitusloitsuja. Heittoloitsut tehoavat kohteeseensa, mikäli velho onnistuneesti heittää kohdetta hernepussilla. Esimerkkinä heittoloitsusta on salamaloitsu "Tulta iskee ilman Ukko, valahuttaa valkeaista!", joka aiheuttaa uhrille kolme pistettä vauriota. Osoitusloitsuissa velho osoittaa kohdetta sormella ja huutaa oman magnetismilukemansa. Jos lukema sattuu olemaan suurempi kuin uhrin vastustuskyky, uhrin on pakko kuunnella loitsu loppuun - jonka jälkeen loitsun vaikutus toteutuu. Osoitusloitsusta esimerkiksi kelpaa siaksi muuttaminen: "Sinut minä siaksi laulan, alakärsäksi asetän!". Sen vaikutuksesta uhri luulee olevansa sika, pudottaa kaikki aseensa ja konttaa röhkien noin 10 metriä.

Lisätietoja voi kysellä kirjeitse tai puhelimitse! Bjarmia-seikkailun täydelliset englanninkieliset säännöt voit tilata minulta tai Riimukiwen toimituksesta hintaan 25 mk.

**Pasi Malmi Jokiväylä 28 A 17,  
96300 Rovaniemi, puh. 960 - 311 736**