

The Compleat Adventurer

Mikko Kurki-Suonic



“Barbaari-Tero? Kuka Barbaari-Tero?” ähisi Tehawin valtionkansleri o’Two äänellä, joka vaikutti enemmän hautajaissaattueelta kuin ihmiseltä. “Arvoisa kansleri, se barbaari, joka teki selvää klutzin virtaheporatsastajista viime vuonna”, inisi visiiri Schlendal vastaukseksi. “Ikinä kuullutkaan” “Se barbaari, joka tappoi Skourd Verisen, itäisen maan suurimman louhikäärmeen paljain käsin, oi kansleri” “Ei sano mitään” “Se barbaari, jolla on +99 Sword of Multi-Slaying, +101 vs. awful green thingies from dimension X” “Ai SE barbaari, nyt muistankin hänet. Mikäs hänen nimensä nyt olikaan?”

Vakavasti ottaen nyt on kyse hahmojen varustuksesta. Otsikko viittaa erääseen pienoismalliin, jonka satun omistamaan. The Compleat Adventurer on rajoitetun painoksen pienoismalli jostain Citadelin kultaisilta päiviltä, joka esittää täysin varustautunutta seikkailijaa. Miesraukka kantaa selässään kaiken keittiön pesualtaasta lähtien *[vitsi ei käänny englannista hyvin, mutta figulla todella on sepesuallasselässään -Mx]*. Yksikin silmäys figun suuntaan pistää hymyilemään. Mutta pieni vilkaisu hahmojen lomakkeisiin kääntää pian pelinjohtajan suupielet alaviistoon...

Figuri onkin yllättävän todellinen - siksi se tavallaan onkin niin hauska. Mutta realismi ja järki saattaa olla varsin kaukana pelistä, jossa moisia hahmoja

tavataan. Jälleen tulee mieleen esimerkki eräästä nimeltä mainitsemattomasta pelistä, jonka nimessä on &-merkki: pelaajat kantoivat kaiken löytämänsä arvotavaran surutta vaikka mantereen poikki, kunnes kerran laskin moiseen taakkaan tarvittavan isommanpuoleinen norsulauma kuljetustarpeisiin...

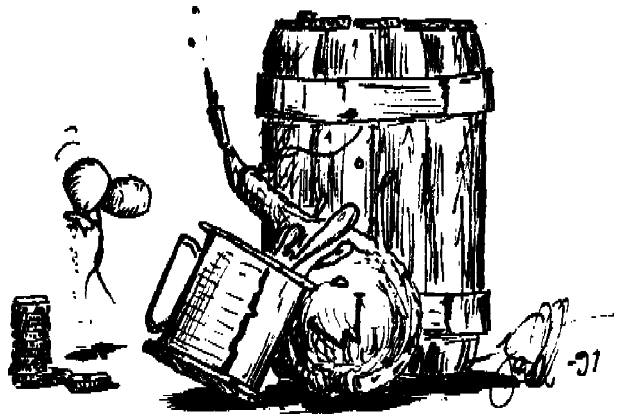
Varusteongelmia on monia, mutta periaatteessa ne voidaan jakaa kahteen luokkaan niitä aiheuttavien pelaajien mukaan: Pelaajiin, jotka rakastavat varusteitaan ja pelaajiin, jotka eivät. Toinen ryhmä hinkuu läjäpäin kamaa, lisäten varusteisiinsa jokaisen vähänkin tarpeellisen tilpehöörin, jonka suinkin voi listoista löytää tai muuten keksiä. Toiset taas unohtavat jatkuvasti edes hankkia varusteita tai sitten kirjata niitä

hahmolomakkeeseen - yleensä tämä ryhmä vielä olettaa, että tarvittaessa esine kuin esine kuitenkin taskun pohjalta löytyy.

Varusluettelo

Ensimmäisen askeleen parempaan suuntaan voi ottaa vaatimalla kaikkia kirjaamaan täydellisen varustelistan hahmolomakkeelle. Hutilopelaajat saa opetettua vaatimalla, että jollei pelaaja ole merkinnyt ylös tarvittavia tietoja varusteista näitä tarvittaessa, hän on ilmeisestikin huolimattomuuttaan hukanut kyseisen esineen jonnekin. Sekatavarakauppiat taas varmaan tukehtuvat nähdessään varustelistansa painon vaikutuksen hahmon toimintaan. Tämä on jo askel parempaan suuntaan, mutta kaukana ideaalista.

Miten niin? No roolipelinhan pitäisi olla uskottavaa tosielämän tai fiktion mukailua tietyissä puitteissa. En minä esimerkiksi kannan mukana läheskään koko omaisuuttani, ja vaikka kantaisinkin, aina silloin tällöin jotain hukkuu, kuluu loppuun tai menee rikki. Liian monelle hahmolle varustelista on niin pyhä, että hädintuskin siitä voi poistaa käytetyt amukset. Eihän tämä ole totta, lähimainkaan, vaikka onkin ymmärrettävää, että kome tuntia lähdeteosten parissa viettänyt varusteintoilija ei ilahdu pelinjohtajan aloittaessa session kertomalla rosvojen



vieneen kaikki tavarat [Tässä vaiheessa pelinjohtaja ei saisi pyytää pelaajia tekemään listaa omaisuudestaan, se aina pistää pelaajat epäilemään tavaroiden palautuvan pikaisesti -Mx]. Toinen ongelma on erikoisesineet, joita on rajattu määrä, kuten kuninkaan sinetti, palkkarahat tai vastaavat - ne tuntuvat aina olevan juuri sopivimman pelaajan hallussa. Jos joku tippuu jokeen jyrkän teeltä, hän ei ikinä kantanut mitään erityisen tärkeää yhteistä omaisuutta. Jos minä keksisin miten tuon voi toteuttaa käytännössä, vakuutusyhtiöiden markkinat kapenisivat kummasti.

Mitä sitten pitäisi tehdä? Ongelman juuri on hahmolomakkeessa - se on paperia. Paperi kuluu ja muuttuu sotkuiseksi jatkuvien korjausten ansiosta. Siksi paperiin ei haluta tehdä muutoksia, kun sen on kerrankin saanut [lähes -Mx] luettavaan muotoon. Ideaalinen ratkaisu



olisi jokaisen pelaajan oma pääte sopivalla apuohjelmalla, mutta pelkästään yksi pelinjohtajan käytössä oleva kannettavakin tietolelu kelpaisi hyvin, kaikkien pelaajien varustetiedot vain tiedostoon. Koneelta listaa on helppo muokata, kone laskee tarpeelliset laskut valmiiksi ja tarpeen tullen listan voi tulostaa huomattavasti tyyppillisen roolipelaajan raapustuksia selkeämpänä. Valitettavasti kuitenkin koneeseen joutuu uhraamaan suhteellisen suuria rahasummia, etenkin jos sen täytyisi olla kannettava pelipaikan vaihtuvuuden takia.

Siksipä toinen vaihtoehto, jota käytin aikoinaan *&*:n aikoina, nimittäin pelimerkit. Hit pointtien kohta hahmossa aina kului puhki, joten pino prikoja pultissa toimitti laskurin virkaa - osumien mukaan otettiin vain pois prikoja. Tarvikkeita on kuitenkin paljon erilaisia, joten ideaa täytyy laajentaa. Kaikkein tyylikkäintähän olisi tietysti hankkia tahi tehdä näköiskappaleet kaikista varusteista, mutta tämä nyt on sentään hieman yliampuvaa. Sen sijaan esimerkiksi Talismanista tutut varustekortit sopivat varsin hyvin tähän tarkoitukseen. Pelinjohtaja valmistaa erän sopivan kokoisia varustekortteja, joita voi sitten monistaa pelaajien tarpeisiin. Etuna systeemissä on se, että korttiin mahtuu suhteellisen runsaasti tietoa: Enää ei tarvitse kahlata kirjoja läpi jatkuvalla syötöllä, kun tärkeimmät ominaisuudet lukevat suoraan kortissa - pidemmän päälle säästää sekä pelaajilta että pelinjohtajalta vaivaa. Lisäksi korteilla on todella helppo ilmaista, mitä varusteita on mukana ja täsmälleen kenellä ne ovat. Ammusvarastoa varten voi kokeilla yllä mainittua prikkatempua tai vaikka pyöritettävää laskuria esimerkiksi hajonneesta pyörän matkamittarista. Työtä tulee tietysti hieman enemmän peliä aloitettaessa, mutta itse pelin tulisi sujua jouhevammin näillä apuvälineillä.

Man and Machine...

Alussa oli hieman puhetta varusteiden toisestakin puolesta, joka kuitenkin liittyy edellä esitettyyn käytännön puoleen. Tämä liittyy [taas -Mx] hahmonluontiin. Hahmo on olevinaan todellinen henkilö. Todelliset henkilöt yleensä tunnistetaan nimen tai viimeistään tekojen perusteella - harvemmin sillä perusteella, mitä varusteita heillä on, toisin kuin roolipelissä. Miksei hahmon nimeä muisteta? Sehän on kuitenkin kaikkein tärkein piirre, se tekee hahmon joksikin omintakeiseksi. Vai kuinka monta elokuvan tai kirjan hahmoa muistat pelkkien varusteiden perusteella? Barbaari-Tero on aivan eri asia kuin level 20 fighter, mutta jos hänestä ei muisteta mitään muuta kuin tasoja varusteet, niin ei kai muuta voikaan odottaa. Tällainen on loukkaus hahmoa kohtaan, vaikka suurin syy on pelaajassa itsessään - Barbaari-Terossa on paljon muutakin ja tärkeämpää muistettavaa kuin sword of multi-slaying... pelaajan vain täytyy tuoda puolet esille, missä jälleen törmäämme hahmoon eläytymiseen ja roolipelaamiseen, joiden korostamisesta minua on kritisoitu ennenkin.

Ei hahmonluontia pidä, kannata eikä saa aloittaa kysymyksellä: "Millainen pitää olla, että saa käyttää Thoren Mark XXIV MegaKill-o-UltraZap plasmablasteria?" Jos hahmo on rakennettu pelkän varustelistan varaan, mitä hän on menetettyään varusteensa? Entä jos muutkin hahmot hankkivat samanlaiset tarvikkeet - varustehahmo häviää omaan mitättömyyteensä. Varusteet eivät ole osa hahmoa, ne ovat täydennys. Ottamalla käyttöön edellä mainittuja käytännön konsteja pelinjohtaja voi helpommin totuttaa pelaajia käsittämään varusteet kulutus- ja hahmot kestohyödykkeiksi - eikä päinvastoin.