

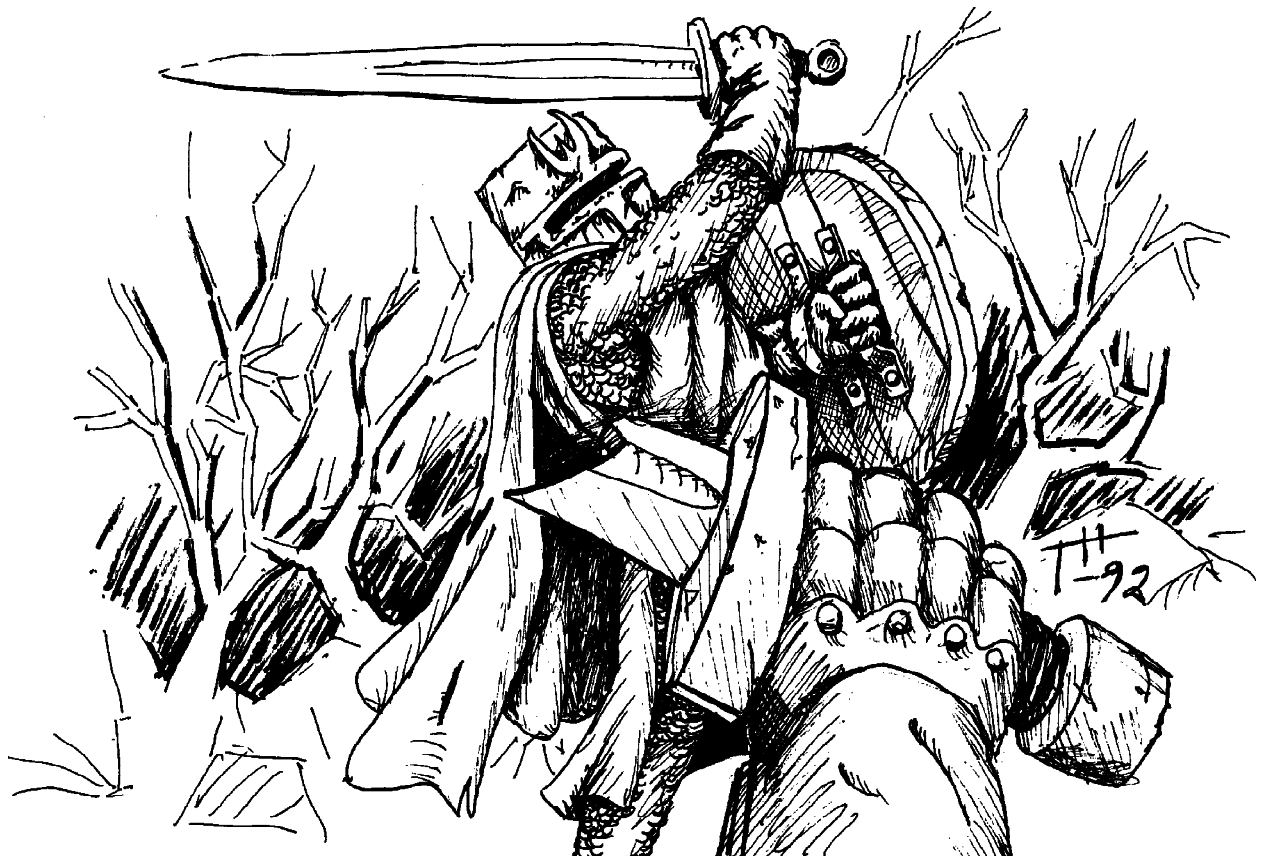
FANTASTISUUS ROOLIPELLEISSÄ

or adventures of the Eternal Analyst in Questionable Realms

M. O. Torvinen

Oman fantasiakampanjan ja maailman kehittäminen on huomattavasti edullisempaa kuin lukuisten valmiiden, kaupallisten tuotteiden hankkiminen. Ensinnäkin, sinulla on täysin vapaat kädet joka asiassa, ja toisekseen palaute tulee Sinulle eikä jollekin massiiviselle Pelikorporaatiolle, jolle vain raha merkitsee. Oma soppa on aina paras soppa, ja kun siitä pitävät muutkin pöydän ääressä, se on hyvin tehty. Siitä huolimatta, että tämä artikkeli onkin kirjoitettu vartavasten hiukan laiminlyötyä fantasian perusideaa silmälläpitäen (net, jotka eivät muista enää patkääkään mistä fantasiassa on kysymys, avatkoot sivistyssanakirjan

kyseisestä kohdasta) se on varsin vapaa käsite ja vaikka roolipeleissä on tiettyjä perinteitä mielle yhtymän ympärillä vaalittu aivan aikojen alusta (niinko elffit, dwarffit ja määzik), mikään ei todellakaan kiellä sinua käyttämästä fantasiaa vain, esimerkiksi, tunnelmasi tyyppinä, vaikka SciFi-kampanjassa. Fantasiapelaajien ja -GM:ien pitää kuitenkin omata tietty mentaliteetti, jotta peli toimisi niinkuin kuuluu, on yksinkertaisesti vain tajuttava (no, ainakin pohdittava asiaa), ettei roolipelejä voi kasvattaa itsensä mukana, niiden tarkoitus ei ole opettaa mitään, ja että luova ilmaisu niiden kautta on tuskallista ja turhauttavaa.





Path to Zana point on mountain, the border of Zana .

Eiköhän meidän, olemme jo sen verran varttuneita tyttöjä ja poikia, ole hyväksyttävä se fakta, että roolipelien hauskin piirre on sen naiivius ja leikkimeininki (lievä ristiriita edellä on tarkoituksellinen). Koetan olla artikkelissani mahdollisimman objektiivinen, mutta kuten jo kenties olet huomannut, luontoni kahlitseminen on meikäläiselle tavallista vaikeampaa (oman kehun löyhkää, mutta luonto kiittää luonnonystävää).

Inspiraatio

Jostakinhan se kampanjan luonti lähtee, hienoimmillaan ihka omasta ideasta, mutta ainahan ihmiset, jossei nyt ihan plagioi, niin ainakin ottavat vaikutteita. Pidä vain huoli etteivät pelaajat huomaa. Henkilökohtaisesti suosittelen Michael

Moorcockin ja Jorge Luis Borgesin turinoita ulkoisiksi innoikkeiksi. Hyvä traditionaalinen fantasiakampanja voisi jo itsessäänkin olla jotakin varsin uutta.

Eskapismi

Todellisuuspako ilmenee aina jossakin muodossa roolipeleissä ja fantasia on luultavasti potentiaalisin kampanjateema tuomaan eskapismiin käsinkosketeltavan lähelle pelaajia, eikä roolihahmot saa olla tiellä. Karkaaminen, aidan yli hyppääminen, lopullinen irtautuminen ympäristön rajoituksista. Jonkinlainen exodus-ilmio on ensisijaisen tärkeää fantasiaroolipelissä. Pidä se mielessä, niin kupla tuskin särkyy, ainakaan heti.

Sense of Wonder

Fantastisen tunnelman ylläpitäminen tulee olemaan GM:n kovimpia haasteita ja siksi fantasia vaatiikin erityisen hyvää mielikuvitusta GM:ltä ja liikkuvaa aihetta, jotta peli voisi jatkuvasti kasvaa ja uudistua, hämmästyttää pelaajia.

Tunnelman hyviä pelastajia ovat "Kissat Taskussa", yllättävät käännteet jotka sysäyttävät hitaasti vajoamaan lähteneen session raiteilleen, tai jopa parempaan tilaan, riippuen GM:n kyvystä suunnitella näitä kohtauksia. Ne todellakin tulee suunnitella, sillä mikään ei ole vaarallisempaa kuin improvisoitu Kissa taskussa. Pidä mielummin tupakkapaussi (tai vastaava), kuin että alat riehumaan tai kuivut kokoon. Kissan Taskussa ei välttämättä tarvitse olla pelottava, mutta väräyttävä sellainen on aina hyvä, huomaa että se ei koskaan ole rangaistus pelaajia kohtaan, vaan pakollinen operaatio GM:ltä, joka ei ole onnistunut pitämään asioita tarpeeksi liikkuvina. Kun tietää mistä naruista vetää, tunnelman luominen on helppoa.

Normit

Sinun olisi tehtävä tässä vaiheessa itsellesi selväksi, mihin oma maailmasi pystyy, siis kuinka esittää ympäristö pelaajille ilman että äkilliset tapahtumat tuntuvat korkealentoisilta ja jollakin tapaa "off-the-point". Tavallisestihan fantasiamaailmat ovat olleet mytologiselta pohjaltaan niin laajoja, että kaikenlaiset



sattumat ovat helposti selitettävissä jollakin tietyn tarun ekstraktilla. Tällainen tunnetusti saattaa johtaa yhden saman luun kaluamiseen, mikä on tylsää, eikä tylsä ole kivaa. Magia tietysti on olennainen (joskaan ei pakollinen) osa fantasiaa, mutta sen ilmenemismuotoja ja tyyliä kannattaa pohtia erikseen ja toteuttaa seurauksia vaihtelevasti. Vahvasti keskiaikaisvaikutteisen kampanjan pelaajat kärsisivät suunnattomasti, jos heidän hahmojensa pitäisi sulautua iloiseen elämään Venuksella (uskomattoman taikamyrskyn telestiirtämänä), vaikka pitkäaikainen sota Kuningas Agneria vastaan oli vielä kesken.

Pelaajien paikka

Hahmojen aloiteympäristö on aina suhteellisen sitova. Mitä erikoistuneempi tunnelma introskenussa on, sitä ongelmallisempaa sinun GM:nä on muuttaa sitä jälkeensä. Lisäksi pelaajien on aina vaikeampi virittäytyä tunnelmaan, mitä useammin siitä poikkeat tai jätät asian huomioimatta. Jotta pelaajat voisivat nauttia hahmojensa ympärillä tapahtuvista ihmetyksistä, heillä täytyy olla vapaat kädet. Tämä on erityisesti fantasiapelissä olennainen piirre, pelin rajoittamattomuus ja toiminnan vapaamuotoisuus asetettuna jopa roolin pelaamisen yläpuolelle. GM aina antaa vaihtoehtoja, tavalla tai toisella, siksi on introskenun optioiden rajaton määrä tultava heti selville. Tämän jälkeen ei luultavasti tarvitse enää pelaajien pelätä, että GM johdattelee heitä.

Blääh

Suhtautuminen pelisystematiikkaan on hiukan tympäisevä juttu, sillä sen merkitystä roolipeleissä liioitellaan jatkuvasti. Hukutetaan koko idea taistelutilanteen realistisen simulaation numerologiseen standardimyllerrykseen. Pelisysteemiä myös vähätellään, heitetään

koko sana "peli" pois ja koetetaan luoda varttunutta ja hienostunutta roolin esitystä (tunnustan langenneeni tähän ansaan henkilökohtaisesti ajoittain, yritän parantaa tapani), mikä on aivan yhtä typerää kuin "nuolen kärjen terävyyden suhde itätuuleen ja ampumiskulmaan". Ratkaisuja on systeemiongelmaan useampia, suositeltavin lienee se, että asetat pelitermit ja fingleihin pannaan ja "piilotat" käyttämäsi pelisysteemin vain mekaniikaksi, jolla ratkaiset tilanteet, missä sattumalla ja taidolla on sijansa. Jotta sinun ei tarvitsisi ihan yksin heitellä noppiasi, anna pelaajille vaikka täysin systeemille tuntematon noppa (pelaajat pitävät kuitenkin nopan heittämisestä), jonka sitten nopeasti muunnat omiin tarkoituksiisi. Kaikkia tyydyttävä kompromissi systeeminkäytöstä on kuitenkin tarpeen, eikä tämän välttämättä tarvitse pudota täysin GM:n harteille.

Hahmot

Pelaajahahmojen luomisen voi hoitaa monella tavalla. Joko pelaajat itse rakentelevat ne ihan systeemin kautta; antavat tiedonannon siitä, minkälaisen hahmon he haluavat ja GM setvoo mekaniikan, tai vastaavaa. Itse väsäsin eräänlaisen vaihtoehto... no, lomakkeen, missä on vain isot sarakkeet hahmon nimille, rodulle, fyysiselle ja henkisellemme ja vastaavalle taustatiedolle, mitä elävä olento yleensä itsestään tietää, ilman numeroita (pituudet ja sensellinen poislukien). Nopeisiin, paradoksaalisiin kampanjoihin, tai muuten erityistapauksiin suosittelen GM:n tekemiä valmis-PC:itä. Koska etenkin fantasiassa ilmenee vapaamuotoisuutta ja yllättävää valinnanvaraa, pelaajien luottamus GM:ään ja toistepäin on kiistattoman asiallista. Krhm.

Sosiaalinen peli

Roolipelihän on sosiaalinen harrastus, ja vaikka suurimmat keskustelut

käydäänkin pelin ulkopuolella, pelin sisäpuolella rajatun kommunikointikykyimme haitat tulevat esille varsin korostettuina. Koska fantasiassa harvemmin haetaan tarkoituksellista sähläystä (enkiellä, etteikö se olisi paikoittain hauskaa, sähläys nimittäin), taito jonkinmoiseen huomioonottavaan peliin on tärkeää. Fantasiassa sosiaalisen pelin raja ei ole kuitenkaan ylettömän korkealla, sillä jos jonkin ihmetapahtuman kieltäminen seuraa esimerkiksi siitä syystä, ettei ole vielä pelaajan vuoro pelästyä, niin... no järki mukaan. Kritiikki pelistä kannattaa esittää sille varatuilla pauseilla (paussiehdotuksen voi esittää pelin keskelläkin) tai pelin jälkeen, mutta pelin aikana se aiheuttaa harhautumista ja koska pelaaja/GM saattaa olla ennakoitua älykkäämpi, ei saa hätiköidä (ehkä GM:n klishee olikin vain kontrasti tulevalle, tai ehkä pelaajahahmo olikin tyhmä sen takia, että hänellä oli lahjoja näyttelemisessä). Kusipäille ei kannata pelejä pitää.

Stoori

Fantasiapelissä GM:n tuskin kannattaa ryhtyä punomaan mitään monimutkaisia juonikuvioita, sillä hän, pelaajat ja tunnelma hukkuvat sellaiseen ja siitä tulee taas tylsää. Sen sijaan suosittelen EP-hahmoihin panostamista, heidän päämääriinsä, suhtautumisiinsa ja et cetera. Unohda tarinarakenteet, sellaiset eivät kuulu edes roolipeleihin yleensä, muista vain että Lopullinen Vastaus löytyy aina kiertotietä. Jos sinulla on Idea, Taustatiedot ja Aloitetunnelma käsissäsi, stoorin ei pitäisi olla enää ongelma. Se kehittyy kyllä itsestään.

Lopuksi

Roolipeliharrastuksen voi ottaa vakavasti niin kauan kun se on hauskaa.