

HelPol

RK Publications Report

Mikko Kurki-Suonio

Hyinen viimapiiskasi jäistä happosadetta harmaaseen betoniin ja märkinä kiiltäviin näyteikkunoihin unohtamatta kasvojani. Vesi valui hiuksia ja selkää pitkin kiemurrellen kuin kylmä kyberneettinen käärme, jalat tuntuivat kylmiltä ja märiltä NeoPlast™-saappaissa. Tällaisena iltana olisi mieluummin istunut klubilla naukkaillen höyryvänä kuumaa Dragonladya, mutta jotkut hommat täytyi tehdä - ja sää olisi yhtä kurja seuraavanakin päivänä...

Vilkaisu ikkunan läpi liikkeeseen. Expon vanha myyjä kaivoi APEX:ejä tiskin alta Jazzmanin latoessa FIMEjä tiskiin. Ryker piti Hondaa käynnissä, käsi rennosti ulkona ikkunasta kuin olisi ollut aurinkoinen kesäpäivä. Jazz snaijas nettiä, se suorastaan eli piuha päässä, minäkin olin vain turvatoimiekspertti, mutta Ryker oli jotain muuta. Kerran siltä kysyttiin mitä se tekee työkseen ja se vastasi: "Revin ihmisiä silpuksi, mutta se on pikemminkin harrastus." Jokatapauksessa se saisi milloin tahansa duunia vihannessilppurina jos lama iskis meidän alalle.

Kolme miestä lähestyi keskustan suunnasta railakkaasti lauleskellen ja toisiinsa nojaillen. Kaikki ilmeisen hyvässä seilissä ja intin rotsit ohjesäännön

vastaisesti auki. Piruparat leikkisivät viimeistä kertaa meikän kanssa. Pyyhin katseellani vastapäisiä taloja ja kahdeksankertaisella suurennoksella se löytyikin - sateessa kyykistelevä mies laserkivääreineen. Koopee ei kantaisi tuolle matkalle, mutta sade häittäisi hänen ammuntaansa. Annoin muille merkin ja ennen kuin "juopuneet solttupojat" olivat kärryillä juonensa

r o -
muttumisesta,
flippasin Ing-
ramin varmis-
timen pois...



#91

Te luitte Suomi-RPG:stä. Te luitte jaetuista kampanjoista. Nyt HelPol-lukekaa, kokekaa ja nauttikaa.

What the HelPol?



HelPol eli Helsinki Megapolis on uusi SRP-projekti. Cyberpunkin krominkiiltainen kurjuus on yhdistetty kammottavan kotoisaan ympäristöön ja yhdistyksen mahdollistamaan tiedonvälitys- ja ylläpitoorganisaatioon.

Tavoitteena on luoda yhdistyksen virallinen *[God, I hate that -Mx]* pelimaailma - koordinoitu, interaktiivinen, todentuntuinen ja laajalti tuettu, kieltämättä taka-ajatusta monien lehtijuttujen aiheesta.

HelPol on siis multi-systeemimaailmausta *[Mikä sana ! -Mx]* suomalaisen kyberpunkkiin. Se on silti enemmän kuin tavallinen maailmapaketti, jonka saattaa hankkia paikallisesta alan liikkeestä finansiaalista korvausta vastaan - HelPol elää. Koska muut pelaavat myös HelPolissa ja homma koordinoidaan, kaikkien toimet vaikuttavat yhteiseen maailmaan - jos Neste-Manckellin torni räjäytetään, tippuu plastonin palasia keilalahteen joka kampanjassa. Mikä satunnaistaulukko voisi voittaa oikean ihmisen vastustajana, liittolaisena, idealähteenä ja yllättävien käänteiden luoja? Mikä antaisi enemmän tyydytystä kuin päihittää toinen ihminen hänen omassa pelissään - vaikei olisi koko miestä ikinä nähnytkään.

HelPol ei ole pelkästään interaktiivinen, se on myös ajan tasalla ja ekspansiivinen. Jokainen Riimukivi tuo jotain uutta

kaikkien kampanjaan: uutisväläyksiä suurimmista tapahtumista kuin Hesaria lukisi, tarkempia tutkimuksia perinteisistä ja uusista kyberlaitteista Rauman Pitsipoikien keskuudessa ynnä muista aiheista tai vaikkapa lista Alppilan parhaista menomestoista ja Haukion kalan johtokunnasta (hengissä olevat). Ideoita tulvii joka suunnalta ja mikä parasta, voit jakaa omasi muiden kanssa jalostaen nerokkaat kuviothuippuunsa. Tämän jutun tarkoitus on myös opastaa hieman oman kotipaikan muuntamisessa Cyberpunk-helvetiksi.

Miksi kyberpunkki?

Vaikka fantasia onkin ehdottomasti suosituin roolipelilaji, ovat fantasia-systeemit taustoiltaan ja tyyleiltään niin erilaisia, että kunnollisen ja kattavan maailman luominen olisi ollut hankala prosessi. Toisekseen fantasiaan on saatavilla jo monia laadukkaita maailmasettejä kaupallisesti, mikä varmasti vähentäisi kiinnostuneiden pelaajien määrää, ja pelaajistahan se interaktiivisuusjuuri syntyy.

Kyberin valitsin paristakin syystä: Kyber on nykyään suosittu laji, mutta systeemit ovat suhteellisen vähälukuiset mahdollistaen laajan systeemituen. Lisäksi TK-kustannus on kääntänyt Cyberpunk 2020:n välittömästi lisäten HelPolista potentiaalisesti kiinnostuneiden määrää *[Tämä kylläkin oli vain iloinen uutinen, jonka kuulin HelPolista jo päätettyämme -Mx]*. Kyber on riittävän lähellä tulevaisuudessa modernin lähdemateriaalin käyttämiseen ja tietyn tutun fiiliksen luomiseen, mikä usein helpottaa pelinjohtajan työtä. HelPol on maailma, jossa ei tarvitse pohti Louhikäärmeiden diettiä huonona seikkailijakautena tai kuvitella kaasussa leijuvia kaupunkeja - HelPol odottaa, kun vilkaiset masentuneena ulos ikkunasta. Eikä huomiotta jäänyt oma kiinnostukseni aiheesta.

Systeemit

HelPol tukee aktiivisesti GURPS Cyberpunkia, Cyberspacea, Cyberpunk 2020:a sekä Shadowrunia (ilman fantasia-aineksia). Lisäksi muun muassa Adventurer ja 2300AD ovat suunnitelmissa mukana. Muitakin systeemejä taatusti tuetaan, kunhan niitä ilmenee ja remmiin saadaan mukaan joku kyseisen systeemin tunteva henkilö. HelPol ei todellakaan ole suunniteltu sulkemaan ketää ulos pelatun systeemin perusteella.

Miten mukaan?

HelPolia saa minun puolestani pelata kuka vain ja osallistua kaikkiin toimiin, ilman mitään ylimääräisiä kustannuksia. Mitä enemmän aktiivisia osanottajia, sen parempi. Materiaalin julkaisu suurelta osin Riimukiwessä ja/tai SRP:n erikoisjulkaisuissa tietenkin tavallaan suosii jäsenmaksunsa kuuliaisesti suorittavaa pelaajaa, muttei jäsenyys mikään pakko ole. Ota yhteyttä postilokeroon.

Miten se toimii?

HelPolin idea on yksinkertainen mutta tehokas. Pelaajatasolla ei mitään muutoksia normaaliin peliin tarvitse tehdä, eikä pelijohtajakaan joudu liiemmalti extraa väöntämään. Hän vain raportoi kontrollille tapahtumista pelissään ja alueellaan ja kertoo aikeistaan jatkolle, etenkin jos ne rikkovat aluerajoja. Jokaiselle porukalle tullaan määräämään oma temmelyskenttä "valta-alue", pelinjohtajan luovan vapauden ja reaktionopeuden säilyttämiseksi.

Valta-alue on tärkeä termi. Se sisältää fyysisen alueen, korporaatioita ja henkilöitä, jotka ovat kyseisen pelinjohtajan hallinnossa. Näiden rajojen sisällä hän voi käyttää vapaasti luovuuttaan, mutta alueen yli menevien tempausten kanssa on ensin konsultoitava "loukatun" alueen hallitsijaa tai

keskuskontrollia. Tämän tarkoitus on yksinkertaisesti estää paradoksien synty ja pitää kampanja kasassa - eihän se nyt onnistuisi lainkaan, että Angus Piippola murtautuu Neste-Manckellin torniin kolme päivää sen räjäyttämisen jälkeen.

Pelin pysyessä omalla alueella muut tapahtumat luovat siis lähinnä elävää väriä kampanjaan, mutta pienen palaverin vaivalla voi suurempaan tapahtumaan osallistua useammankin pelinjohtajan joukkoja laajentaen pelin kertarysäyksellä aivan toisiin mittoihin - mitättömällä vaivalla.

Statistiikkaa

Aiemmin tulikin mainittua jo nyt tuetut systeemit, mutta puidaanpa tässä muutamia tärkeimpiä seikkoja.

Hahmot

HelPol -hahmoja ei ole rajoitettu. Pelinjohtajan mieltymysten mukaan voidaan pelata alhaisilla pikkutekijöillä tai mahtavilla gangsteripomoilla. Luonnollisesti eri voimatasojen hahmojen kohtaamisten tulisi olla suhteellisen väkivallattomia. Pelinjohtajien tulee valvoa, ettei homma luhistu pelaajien väliseksi sodaksi. Toisekseen eri systeemien hahmojen kohtaamiset voi olla vaikea hoitaa muulla kuin puhetasolla.

Synkronointi

HelPol pelataan reaaliajassa, ts. yhden todellisen viikon aikana pelissä kuluu yksi viikko. Jos hahmot eivät tee sinä aikana paljoa, voidaan olettaa heidän käyttäneen loppuaika laiskanlinnassa rötväillen tai normaalityössä käyden. Jos taas tekemistä tuntuu riittävän, on pelinjohtajan joko tyssättävä peli tai keksittävä jokin sivujuoni pelaajien hämähäiseksi kunnes ajan ratas jälleen pyörähtää käyntiin. Kokemuksesta voin sanoa, että hyvin intensiivisen, mutta

aikarajaltaan tiukan skenarion aikan reaaliaikaa voi sujahtaa ohi pahemmankin kerran ennen kuin homma on pulkassa - niinpä pelinjohtaja saa "jäädättää" ajan oman ryhmänsä kohdalla seuraavaan RiimuKiween asti, jolloin kellot jälleen synkronoidaan.

Kartat

Viralliset HelPol-kartat toimitetaan HelPol-pelinjohtajille, kunhan ne valmiiksi saadaan, mutta ne kuvaavat vain suhteellisen suurpiirteisesti alueita, joten pelinjohtajalla on vapaus tehdä tarkempia karttoja alueestaan, ja tietenkin ehdottaa tarkennuksia tahi muutoksia peruskarttoihin. Itse asiassa tarkempia karttoja kannattaakin väsäätä. esim. puhelinluettelon kartata tai asemakaavat tai ulkoilukartat ovat erinomaisia pohjia laajennukselle. Sama pätee suurelta muuhun tilpehööriin.