



Kirjepalsta

Toimittanut Mikko Kurki-Suonio

Taas vaihteeksi meillä on palautetta jäsenistöltä. Kirjepalstaan siitä laitetaan julkaisukelpoinen puolisko, eli tämä alla oleva kirje. Pohjolan jyräjät voivat lohduttautua sillä, että heidän hengentuotteellaan takka syttyi erinomaisen hyvin. Kuten tavallista, olen saattanut leikellä hieman kirjeitä muun muassa henkilökohtaisessa kirjeenvaihdossa loppuun käsiteltyjen aiheiden osalta.

Hyvä M K-S [Pliis, lopettakaa tämän käyttö -Mx]

Kommentoisin muutamaa asiaa. Saattaa hyvinkin olla, että Kumpulan sulkeminen osoittautuu siunaukseksi. Täytyykö sitä välttämättä turvautua apurahapalveluihin joka käänteessä. Paikallisen teknillisen korkeakoulun luokat ovat kelvanneet Excaliburille [Tampereen Teknillisen Korkeakoulun roolipelikerho -Mx] (ellei meiltä sitten oteta käyttöoikeutta pois konservatiivisen johtokunnan toimesta - ilmeisesti kirkkohallitus jyrää sielläpäin). Sitä paitsi oma pelaamiseni on vaarassa koska en kuulu virallisesti laitoksen opiskelijoihin.

Minusta GURPSin taikajärjestelmä ei ole sen "ei-maallisempi" kuin RuneQuestin. Sitäpaitsi (sen mukaan minä siitä tiedän) voimakkaan taikurin täytyy GURPSissa olla myös aikamoinen muskeli mies tai muuten ruumiillisesti voimakas koska taikomiseen käytetään ST ja HT-pisteitä. Tietyistä syistä en pidä siitä. "Alnord Swarchenegger lausuu nyt loitsun..." Olen samaa mieltä siitä että pelinjohtajan tyylistä riippuu paljon. Oma tapani on kuvailla loitsuvaikutukset sen mukaan miltä kultilta loitsu on saatu. Se, että kaikki hahmot osaavat jonkin verran loitsuja kuvastaa ns. pakana-aikoja jolloin kaikki uskoivat jonkinlaiseen taikuu-

teen. Suomalaisista runoistakin (keski-ajalle asti ainakin ja joissakin paikoissa nykyaikaan) löytyy loitsurunoja vähän kaikkeen. Kristinuskon tultua ja pakana-jumalien muututtua Kirkon vihollisiksi noituus julistettiin laittomaksi ja taikuus muuttui vielä nykyäänkin käytössä oleviksi tavoiksi. Se ettei RQ:ssa ole "palkintopistejärjestelmää" on aivan totta joskin se vastaa minun realismi-suuskäsityksiäni. "Skill-check-frenzy" on hallittavissa joa pelaajat ovat rooli- eikä rulepelaajia. Itse olen lähinnä ollut antamatta rasteja jollei skilliheitolla ole jotain järkevää tekemistä itse juonen tai ainakin jonkin muun mielenkiintoisen, pelaajan keksimän sivujuonen, kanssa. Se että RQ:n NPCT vaativat tilaa pitää myös paikansa. Mutta tiedät varmasti tavallisen pelinjohtajan aksiooman - pelaajat saattavat keksiä mitä tahansa (räikeimmät esimerkit ovat kaikkien ei-pelaajahahmojen raiskaaminen tai muut sika- maisuudet) joten kaikkien statsien esittämisestä vaikkapa vain tarjoilijoista on tiettyä hyötyä (GURPSin NPCT vievät suhteessa yhtä paljon tilaa - tai ainakin siltä näyttää GURPS Horror -moduleja lukiessa.) Ja jos sen tarjoilijattaren aviomies vaikkapa löytyisi pelaajahahmojen keskuudesta, olisi vaimon statsittomuus hieman outoa. Itse en käytä RQsta muuta kuin Fumbletaulukon ja sekin on vapaaehtoinen. Muut voi periaatteessa laskea



eikä niitä kuulu ainakaan omaan screeniini. Tämä vain siksi että GURPSissa on samoja vikoja. Se siitä ainakin toistaiseksi. Pyydän anteeksi jos tämä kuulostaa toistolta - mitä se ehkä onkin. Että. Silleen.

Vesa Lehtinen

Aloitetaanpa vaikka alusta. Ensimmäinen asiasi on hieman hämärä, sillä itse asiassahan Excaliburinkin tilat ovat "apurahapalvelu", vai maksetaanko niistä muka käypää vuokraa? Niinpä TTKK:lla on oma sanansa siihen, kuka niitä tiloja käyttää. Sinusta siis Helsingin kaupungin tarjoaman palvelun käyttäminen oli huono asia, mutta TTKK:n ei? Kyllä meillekin olisivat kouluokat kelpanneet, jos niihin olisi päässyt meidän ehtoillamme. Olet varmaan tyytyväinen, kun lensimme taas ulos majapaikkamme jonkin aikaa toimineesta päiväkodista.

Lukaisinpa vielä uudestaan RQ-arvosteluni, enkä suoraan sanoen ymmärrä, mistä ihmeestä taitoit esiin viittaukset GURPSiin? En maininnut sitä arvostelussa sanallakaan, en edes vihjaillen, eikä kyseessä missään nimessä ollut minkäänlainen vastakkainasettelu RQ:n ja jonkin toisen systeemin välillä, täysin hypoteettinen "täydellinen roolipeli" ehkä poislukien.

Toisekseen, jos nyt pureudutaan GURPSin ja RQ:n magian eroihin: GURPSissa on vakiona valittavissa improvisoitu ja riimumagia, jotka päästävät eroon tavallisesta loitsulistan seurailusta suhteellisen hyvin. RQ:ssa taas on hyvin

mekaanisia piirteitä, kuten loitsujen "boostaaminen" ylimääräisillä taikapisteillä. GURPSissa hyvä velho ei suinkaan ole voimakas (kenelläkään ei riitä pisteitä olla sekä voimakas, että taitava loitsija), vaan paremminkin sikamaisen rikas, uskonnollinen johtaja ja/tai erittäin taitava. Energia-alennukset korkeasta taidosta ja toisaalta voimakivien ehdoton tarpeellisuus suuriin loitsuihin pitävät huolen siitä.

Mitä pakanuuteen tulee, on aivan eri asia uskoa loitsujen toimintaan (siihen vaaditaan vain hyvää roolipelaamista) kuin tietää peliteknisesti, että ne toimivat ja täsmälleen miten.

Kokemussysteemin heikko puoli ei ole niinkään siinä, että vääristä asioista saisi pisteitä, sitä on pelinjohtajan helppo valvoa, vaan siinä, ettei oikeista asioista saa vaikka ansaitsisi. Pelaaja voi keksiä vaikka kuinka hyvän ratkaisun esimerkiksi visaiseen pulmaan tai neuvotella roolipelaamalla tilanteen edukseen, mutta sääntöjen mukaan palkkiota ei tipu, jos nopat eivät pyörineet.

Pelaajat voivat kieltämättä keksiä mitä tahansa, mutta majatalonpitäjän tyyppisten sivuhahmojen statit voi heittää lennosta jos niitä tarvitaan. Esimerkiksi lyhyt sanallinen kuvaus ja listaus tärkeimmistä taidoista olisi ollut huomattavasti lyhyempi ja aivan riittävä. Jos yllättäin joku pelaaja päättää kaapata vaimon itselleen, jokainen pelinjohtaja osanee käyttää hahmonluontia sen verran, että kasaa statit pikkuvaimolle. Ja GURPSin hahmot vievät yhtä paljon tilaa vain jos kuvausteksti lasketaan mukaan. Vilkuile vaikka uusia CyberPunk/Space/Fantasy Adventures -kirjoja.

Jokaisella pelinjohtajalla on aina omia virityksiään, huonoja sääntöjä voi jättää käyttämättä ja uusia keksiä, mutta kun minä arvostelen peliä, perustan mielipiteeni sääntöihin niin kuin ne sääntökirjassa on esitetty. Ei kenenkään esimerkiksi ole pakko laskea väsymystä kesken taistelun, mutta silti se on RQ:n vakiosääntö.

Mikko Kurki-Suonio