

# No More Mr. Nice Guy

Mikko Kurki-Suonic



Selvyyttä kaalisopasta ei ole vielä kukaan saatu, mutta sillä välin... Tämä koskee toisinaan roolipeleissä tuntematonta käsitettä, nimittäin hahmojen moraalitaisien puutetta. Jäsen seurauksia. Jos uskot moraalin olevan muutakin kuin merkintä "Lawful Good" hahmolomakkeen reunassa, lue...

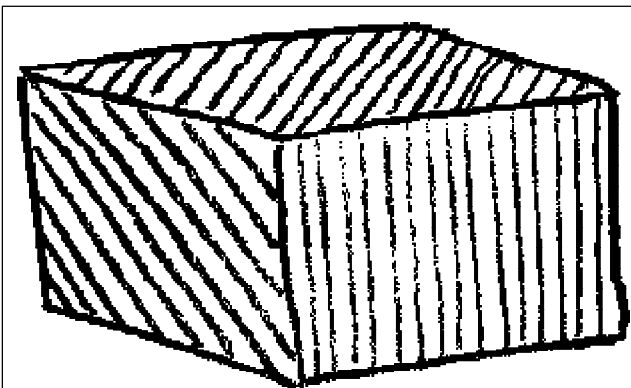
Kuten useimmat muutkin pohdintajuttuni kaalikeitosta hyborialaisen säilyn terävyyteen, tämäkin sivuaa hahmonluontia. Kaikki varmaan ovat jo tässä vaiheessa havainneet kantani hahmonluonnin ja noppien viskomisen korrelaatiosta toisiinsa, mutta tällä kertaa kyse ei ole niinkään siitä. Harvempi peli [*Valitettavasti muun muassa Pendragon - Mx*] näet pistää viskomaan hahmon luonteenkin nopilla.

Missä on suuri ja mahtava havaitsevinaan vikaa tällä kertaa? [*Haistanko tässä itseironian katkua? -Mx*] Roolipelihän on tietenkin todellisuuspakoa ja suuri osa sen viehätyksestä on siinä, että fantasiahahmo voi tehdä normaali-ihmiselle mahdottomia asioita. Kuitenkin pelaajilla on toisinaan paha taipumus toimintatapojen valinnassa loikkia siitä, missä aita on matalin.

So what? No, ensinnäkin täysin moraalittomat hahmot eivät ole kovinkaan realistisia - kenen mieleen tulisi ensimmäisenä rahojen vähyden takia listiä hodarikauppias? Mutta toisekseen

vilaisu otsikkoon. Kyllä, kyseessä on tuo ikivanha klishee. Usein sankari lopulta kyllästyy konnien pompotteluun ja vastaa kovaan kovalla aloittaen tarinan kliimaksin. No more Mr. Nice Guy. Mutta miksi? Koska sankaria katsotaan perinteisesti sitovan moraaliset ja eettiset rajoitukset.

Entäs sitten roolipeleissä? Valitettavan monella hahmolla [*Lue: pelaajalla -Mx*] ei ole minkään asteen inhibiitiota, kerrankin saa tehdä just niin kuin lystää. Varastaminen ja murhaaminen nähdään normaaleina jokapäiväisinä toimina. Osittain syy on pelinjohtajan, jonka tulisi muistaa, että hahmotkin elävät maailmassa eivätkä tyhjiössä. Vihulaisia metsästää vino liuta kaiken maailman seikkailijoita juuri moisen maineen takia. Miksei siis epäsovasti käyttäytyvä pelaajaryhmä saisi lynkkausporukkaa peräänsä? Kovimmatkaan seikkailijat eivät voi vastustaa kaupungin kaartia loputtomiin. Tai jos he todella voivat, kansalaisten passiivinen vastarinta voi osoittautua kohtalokkaaksi tai vähintäänkin



*Epämääräinen laatikko, joka ei liity aiheeseen vähäisimmäskään määrin.*

älyttömäksi riesaksi. Jos kukaan ei halua olla heidän kanssaan missään tekemisissä, kaupankäynti mukaanlukien, tai kaikki järjestään valehtelevat, syöttävät vääriä tietoja tai paljastavat tietoja vastustajille, ei pelaajahahmojen elämä häppöistä ole...

Todellisessa elämässäkään väkivalta ei tuo ratkaisua kaikkiin pulmiin, esimerkiksi Espanjan inkvisitio todisti, että fyysinen kidutus on suurelta osin hyödytöntä todenperäisten tietojen hankinnassa, uhri useimmiten kertoo mitä luulee kiduttajien haluavan tietää [*Eritoten jos hän todellakaan ei tiedä aiheesta mitään, mutta joutuu kidutetuksi siitä huolimatta -Mx*]. Miksi siitä pitäisi tehdä yleispätevä ratkaisu roolipelimaailmaan? Eivät kaikki taivu uhkailun tai edes voiman edessä, historia kuhisee esimerkkejä aiheesta ja lopulta pelaajahahmojen säkä loppuu, olivat he kuinka hyviä tahansa - moni lännen revolverisankareista kuoli luoti selässään. Toisekseen, väkivalta pitää aina sovittaa tilanteeseen. Jos hahmo vetää baaritappelussa aseensa esiin [*Koska on avuton nynny, joka ei pärjää lähitaistelussa edes välttävästi -Mx*], suurin osa muista tappelijoista varmaankin lyöttäytyy häntä vastaan tai lopettaa tappelun lyijymyrkytyksen pelossa - riski on pelaajan...

Toinen vaihtoehto on yhteiskunnan rajoitteiden ohella hahmon omat sisäiset estot. Hyvä hahmonluontisysteemi ottaa moiset tietysti huomioon, mutta pelinjohtajan tulisi myös aktiivisesti kannustaa

tekemään järkeviä, sosiaalisia hahmoja. Kunniakoodit ja vastaavat ovat olennainen osa useita fiktion rakastetuimpia hahmoja. Ja vielä toinen vilaisu otsikkoon. No more mr. Nice Guy todellakin viittaa hahmon omiin kunniakodeihin ja estoihin. Miksei pelaajahahmolla voisi ja tulisi olla mahdollisuutta luoda tämän tyyppistä hahmoa? Miksi hän haluaisi pidätellä, kun toiset painaa urut auki? Kysymys on jälleen hahmonluonnista - systeemin ja pelinjohtajan tulee tukea hahmoja, jotka ottavat vapaaehtoisia rajoituksia suorituskyvyllensä. On aivan eri asia, jos hahmolla on kyky lumota vastaantulijoiden mieli kuin jos hänellä on kyseinen kyky ja vakaa päätös olla käyttämättä sitä kuin kolmisilmäisiä vuohensarvidemoneita vastaan.

Oma-asetteinen rajoitus voi juontaa juurensa yhteiskunnan reaktion pelosta, vastustajan reaktion pelosta [*Kenties vastustajallakin on vastaavia rajoitteita näet, liika painostus voi saada tilanteen räjähtämään silmille, vrt. kauhun tasapaino -Mx*], yksinkertaisesta epävarmuudesta omista voimista ja taidoista tai selittämätön kunniakysymys, hahmo vain pitää koko ajatusta niin kuvattavana ja vastenmielisenä, ettei tee kyseistä asiaa ilman todella painavaa syytä. Joka tapauksessa hahmo uskoo asiaan. Uskomisen ja tietäminen ovat eri asia - minä hyvinkin todennäköisesti tiedän, kuinka lujaa länsiväylällä saa ajaa, rajoituksen uskomisen ja noudattaminen onkin juttu erikseen. Ei paljoa hahmoa hetkauta, jos hän vain tietää, että sivullisten ampuminen on rumaa. Sitten vasta, kun tieto alkaa vaikuttaa tekoihin, on sillä todellista merkitystä.

## Zoom Out

Jos olemme nyt päätyneet siihen ratkaisuun, että tietty moraalinen hyväksyntä niin pelaaja- kuin muillekin hahmoille, jo realistisuuden vuoksi, niin miten on



*Joukko potentiaalisia massamurhaajia kokoontuu pelipöydän ääressä...*

moraalin laita näin koko pelimaailmaa ajatellen?

Etiikka on laaja tieteenhaara sinänsä, ja siksi emme voi kuin raapaista hieman pintaa tässä yhteydessä. Mutta etiikka on niin laaja juuri siksi, ettei moniin näistä kysymyksistä ole selkeää vastausta. Pahoilla pojillakin on usein moraalit ja he saattavat periaatteessa taistella hyvänkin asian puolesta, mutta väärin tai arveluttavin keinoin. Pelkän realismin ohella hienoinen eettinen vire seikkailussa askarruttaa myös pelaajia. Aikoinaan Ultima IV -pelin aloitussekvenssissä oli liuta testejä, joissa määrättiin pelaajan hahmoluokka määrittelemällä, mitä hyveitä hän eniten arvosti. Pelaaja joutui vastaamaan joukkoon kysymyksiä, jotka asettivat kaksi "oikeaa" ratkaisua ristiriitaan ja valitsemaan niiden välillä. Esimerkiksi, oletko rehellinen ja viet huostaasi uskotun rahamassin koskemattomana perille, vaiko hyväsydäminen ja annat lantin kerjäläiselle matkan

varrella? Pelaajat tulisi asettaa pelimaailmassa hieman samanlaisen ratkaisun eteen. Onko ilkeän kultin pysäyttämiseksi anteeksiannettavaa, että muutama tuhat viatonta sivullista kuolee? Entä kuinka paha on huumekartelli, joka yrittää kerätä varoja maansa itsenäisyystaisteluun keinolla millä hyvänsä? Onko puolen miljoonan palkkio tarpeeksi Sotaherran tappamisesta?

Mikä on sitten oikea ratkaisu, pelissä ja tosielämässä? Täytyykö tulla vastaan taistella tulella, vai tekevätkö kyseenalaiset toimintatavat sankarista konnan kaltaisen? Pyhittääkö tarkoitus keinot? Luoja tietää, mutta pelkästään tämän kysymyksen esille ottaminen luo huomattavaa syvyyttä roolipelin maailmaan. Mustaa ja valkoista ei ole - on vain harmaan eri sävyjä...