

Arvostelu:

Stormbringer

4th edition Fantasy Roleplaying in the World of Elric

By Rynnäköpäärynä



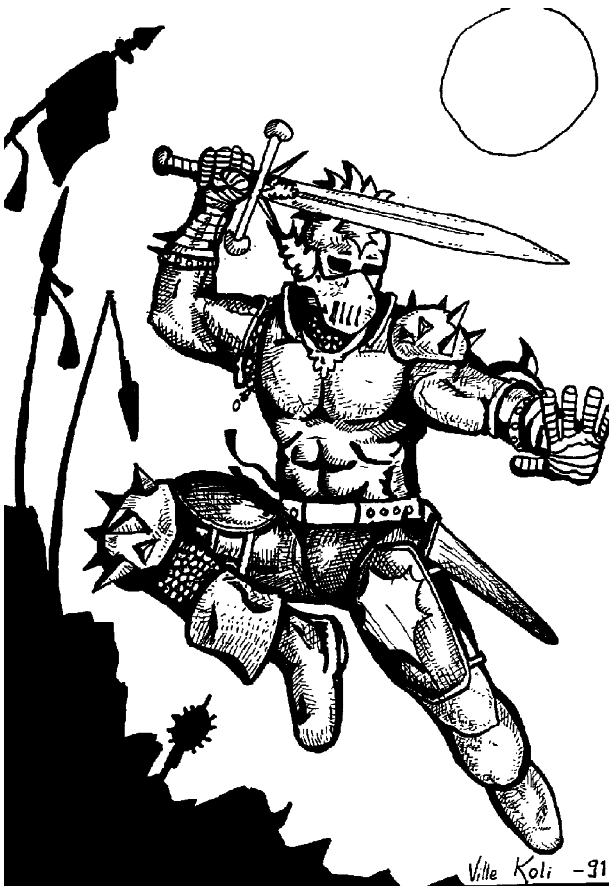
Kaikki tuntevat Elricin, Melnibonen viimeisen kuninkaan, albiinon ja aikansa suurimman taikurin. Mutta kovinkaan moni ei ole tutustunut Michael Moorcockin maailmaan sijoittuvaan fantasiaroolipeliin. Sääli, sillä minä lasen Stormbringerin parhaimmaksi pelaamakseni/johtamakseni roolipeliksi (ja niitä on useita).

Stormbringerin maailmaa ei ole esitelty sääntökirjassa kovinkaan laajalti, mutta siitä saa kuitenkin hyvän kuvan. Nuorissa Kuningaskunnissa kaaos taistelee lakia vastaan. Tässä hirviöiden ja demonien täyttämässä maassa kulkee Elric, kaaoksenjumala Ariochein palvoja, kylvien verta ja surua Stormbringerillä, demonimiekalla. Vähitellen kuitenkin selviää, että Stormbringer hallitsee Elricia, eikä päinvastoin. Elricin lyödessä laimin kuninkaan tehtävänsä Melnibonen hiipuva kuningaskunta saa väistyä nousevien meriruhtinaskuntien tieltä useiden vuosituhansien jälkeen.

Tähän maailmaan luodaan vertaisensa hahmot. Ensin heitetään seitsemän ominaisuutta: voima, ruumiinrakenne, koko, äly, mahti, näppäryys ja ulkonäkö. Sitten heitetään hahmon rotu ja ammatti, sekä määritellään kyvyt. Hahmoista saattaa tulla hyvinkin eritasoisia, ja vaatiikin hyvät pelaajat, jotta samaan ryhmään mahtuvat upporikas velhoatelinen ja apinaihmissäilyneen kerjäläinen jolla on lepra. Saattaapa ryhmästä löytyä jopa siivekäs Myrrhniläistaistelija.

Taistelu tapahtuu prosenttijärjestelmällä, kuten RuneQuestissa. Systemi onkin lyhennetty muoto RuneQuestista. Osumapaikat korvaa hyvin toimiva major wounds -taulukko jonka ansiosta pelaaja saattaa iskun voimasta rampauttaa asekatensä tai sokeutua. Taistelut ovat tappavia, ja haavat parantuvat hitaasti. Pahan haavoittumisen jälkeen pelaaja on kauan varovainen, ellei ryhmällä satu olemaan parannusdemonia tai yrtejä.

Myös taito ilmaistaan prosentteina. Niitä löytyykin vajaa viisikymmentä ratsastamisesta ja hiipimisestä kartan piirtämiseen ja myrkkytietouteen. Pelaajien taidot saattavat olla hyvinkin korkeat heti alkuun, ja pelinjohtajan täytyy huomioida tämä valmisseikkailuja pelattaessa.



Taikuus on Stormbringerin helmi. Magia on demonien ja elementtien kutsu-
mista ja sitomista esineisiin. Demoni luo-
daan samalla kun se kutsutaan ensim-
mäisen kerran. Kutsujan ominaisuuksista
ja demonin mahdista saadaan piste-
määrä josta demonille annetaan ominai-
suudet ja valitaan kykyjä ja mahteja yli
seitsemänkymmentä mahtia sisältävästä
listasta. Tarpeeksi mahtava velho voi myös
kutsua elementtien hallitsijoita, peto-
ruhtinaita, tai jopa Ariochin kaltaisi ju-
malia. Tosin tässä, niin kuin vahvojen
demonienkin kutsumisessa on suuret vaa-
rat.

Seuraavaksi esitellään maailman
kultit. Lain, kaaoksen ja elementtien
palvojat. Nämä keräävät elan pisteitä joilla
voi kutsua jumalia apuun. Eri kultit saa-
vat elania eri asioista. Hyvänä esimerkki-
nä Chardhrosin palvojat, jotka saavat
elania jokaisesta avuttomasta teloitetusta
ihmisestä.

Olennot ja pedot on kuvattu selkeäs-
ti. Kerrotaan kunkin olennon ominaisuu-
det, luonne ja elinpaikat. Mielenkiintoi-
sia ovat kaaoksen olennot, joita onkin
esitelty melko monta. Juuri näillä
olennoilla saa pelin maailmaan tuntu-
maa. Löytyypä vielä lyhyet ohjeet omien
olentojen luomisellekin.

Seuraavaksi esitellään tärkeimmät
EPH:t. Näiden avulla on helppo saada
lisätunnelmaa peliin ja saada tyhmit pe-
laajat uskomaan, että he merkitsevät jo-
tain. Täältä löytyvät niin Elricin, kuin
muidenkin Moorcockin kirjoista tuttujen
henkilöiden pelitekniset tiedot, sekä kuva-
monista.

Kirjan loppuun on vielä laitettu viisi
typerää seikkalua, joista ei ole paljoa-
kaan iloa. En pidä yhtäkään seikkailua
pelaamisen arvoisena, mutta niistä saat-
taa saada hyviä ideoita.

Kirjan kuvitus on ammattitaitoista
työtä, ja sitä on runsaasti. Muutenkin
ulkoasu on erinomainen, ja kirjaa onkin
ilo lukea. Stormbringer on niitä pelejä,
jotka soisin ilmestyvän suomeksi, jolloin
englantia taitamattomat pääsisivät sitä
pelaamaan. Suosittelen lämpimästi.

