

ERUN KUULUMISET 2/2009



Erun jäsenlehti

Yhdistys

Eru on perustettu vuonna 1985 ja sen tarkoituksena on edistää liveroolipelin, roolipelin ja näitä vastaavien sekä sivuavien alojen harrastusta. Lisäksi seura pyrkii tarjoamaan tietoa ja opastusta asiasta kiinnostuneille. Jäseneksemme ovat tervetulleita kaikki toiminnastamme kiinnostuneet. Jäseneksi voi hakea ottamalla yhteyttä sihteeriin sähköpostitse tai täyttämällä kotisivuillamme olevan lomakkeen. Jäsenmaksu vuonna 2009 on 5 €.

Yhdistyksen hallitus

Puheenjohtaja
Joonas Selin
pj@eru.fi
gsm 040 5837 680

Varapuheenjohtaja
Siina Raskulla
vpj@eru.fi
gsm 040 8320 141

Sihteeri
Samu Kahila
sihteeri@eru.fi
gsm 040 4156 065

Muu hallitus:
Petra Haapa-aro
Olli Nupponen

Hallituksen varajäsen:
Petri Kuha

Erun kuulumiset

Julkaisija

Eru

Ensimmäinen vuosikerta

Toimituskunta

Erun hallitus

Päätoimittaja

Samu Kahila
Jänislammenkatu 16
33410 Tampere

Erun kuulumiset ilmestyy vähintään kerran vuodessa. Siihen tarkoitettu materiaali tulee lähettää osoitteeseen: sihteeri@eru.fi

Yhdistyksen kotisivut

<http://www.eru.fi/>

Yhdistyksen foorumi

<http://www.eru.fi/forum/>

Kansikuva

Pelistä Warhammer Live: Valtakunta liekeissä.

Kuva: Samu Kahila

Muut kuvat

Kuvien oikeudet omistaa Eru, jollei toisin mainita.

Teksti

Artikkelit, joissa ei mainita erikseen kirjoittajaa ovat päätoimittajan laatimia.

Puheenjohtajan palsta

Syksy saapuu taas, mikä tarkoittaa sitä että kesä ja sen tapahtumat ovat takana päin. Kesän aktiviteetit aloitti ja päätti itseoikeutetusti seuran vuosijuhla. Näitä järjestettiin tänä vuonna siis kaksin kappalein. Näin kaikki halukkaat pääsisivät osallistumaan edes toiseen riennoista. Aikatauluihin tuntuu olevan vaikea muutoin löytää meille kii-reisille ihmisille sopivaa rakoa.

Kesä potkaistiin näyttävästi käyntiin Isonjärven kansallispuistossa Lortikan tuvalla. Varsinkin illan speksisikermä tuotti uusia legendoja kuten ”Pimp Up My Bride” ja ”R'lyehin keittiössä”. Aplodit eivät ottaneet lopukseen edes saunassa.

Sesongin päätösjuhlallisuudet sijoittuvat puolestaan Seitsemisen kansallispuistoon Ylisenlammen mökille. Täällä on vuosikymmenten mittaan järjestetty monet unohtu-mattomat pelit ja tapahtumat. Paikka oli pääosin entisensä vaikkakin se olikin laajalti remontoitu. Meno oli heti entisen kaltaista eli sangen vauhdikasta. Olivat mokomat menneet kuitenkin vaihtamaan saunaan uuden kiukaan. Asiantunteva raatimme arvioi sen aivan liian pieneksi. Erityisesti illan ohjelma jäi mieleen ensiapukurssi sekä san-kari-antisankari arvausnäytelmä. Porukka pisti taas parastaan. Ihmeellistä oli yli puo-len juhlaväen kömpiminen nukkumaan jo puolenyön kieppeillä. Kyllä työelämän kii-vas tahti imee vaan porukasta mehut.



Myly eli kasa mallia 2009. Lajina Trejämsäläinen infrapesäpallo.

Eivät tämän vuoden tapahtumat kuitenkaan tähän loppu. Seuraavana vuorossa on kesä-

tauon jälkeen lautapeli-ilta joka starttaa syksyyn uutena ja entistä isompana. On mukavaa päästä pelaamaan figuuri-, kortti- ja lautapelejä oikein urakalla ensiluokkaisessa miljöössä. Paikkana on taas pramea Villa Mac Pyynikinharjulla. Pari larppiakin on kuulemma valmiina. Niille pitäisi löytää sopiva rako, sillä larppihammasta kolottaa jo vietävästi. Syyskokouksen jälkeen voidaan sitten alkaa katselemaan mitä kaikkea talvella ja sen jälkeen tapahtuukaan.

Ensi vuonna koittaa muuten seuran 25-vuotispippalot. Neljännesvuosisataa juhlistamaan on luvassa suurgaala, johon on rahallisesti panostettu taas viiden vuoden ajan. Mielenkiinnolla jään odottamaan mitä omituisuuksia gaalatoimikunta saa tällä kertaa päähänsä. Vaikka aikaa juhlallisuuksiin on vielä rutkasti niin valmistelut rullaavat jo täydellä teholla. Nyt syksyn ja talven aikana vapaaehtoisia kaivataan useisiin eri tehtäviin. Moista juhlaa pääsee järjestämään harvoin, joten lähtekäähän kaikki mukaan. Kesällä 2010 sitten kajahtaa!



Meillä ei lähde mopo puheenjohtajan käsistä. Pikemminkin kysymykseen tulevat pienehköt panssarivaunut.

Päätoimittaja antoi piiskan viuhua kunnolla, jotta saisin kirjoitettua tämän palstan ajoissa valmiiksi. Neljän ylipitkän kuvauspäivän ja kukonlaulun aikaan olleitten herätysten jälkeen ei tämä sanallinen anti ole aivan parhaimmillaan. Asiaa ei helppota, että samanlaisen rumban jatkuu vielä viikkoja ja nukkuakin pitäisi ehtiä - ainakin periaatteessa. Tämän vuoksi toivotan teille kaikille pidemmittä puheitta reipasta syksyä ja ohjaan teidät peremmälle Erun kuulumisten numeron 2/09 syövereihin. Itse jään innolla odottamaan syksyn ja loppuvuoden tapahtumia. Mikäpä olisi parempaa vastapainoa rankalle työrupeamalle, kuin tämän kaveriporukan kanssa vietetty aika.

Joonas

Tämän lehden sisältö

| | |
|--|----|
| Puheenjohtajan palsta..... | 3 |
| Ajankohtaista..... | 6 |
| Syyskokous lähestyy..... | 6 |
| Avoin kutsu peli-iltaan 17.10..... | 6 |
| Samin kynästä..... | 6 |
| Liveroolipelirintaman uutisia..... | 7 |
| Boheemit tuotokset III: Edgar Allan Poe Society | 7 |
| Kolonia..... | 7 |
| Huhuja epämääräisistä lähteistä..... | 7 |
| Roolipelit pyörivät..... | 8 |
| Erun 25-vuotisgaala..... | 8 |
| Ennen oli miehet rautaa, laivat oli laivantekoainetta..... | 10 |
| Miniatyyrisodat puhkesivat jälleen..... | 12 |
| Noppa – kohtalon instrumentti..... | 14 |
| Suo, kuokka ja Ankh..... | 16 |
| Space Hulk on täällä taas..... | 18 |
| Boheemit tuotokset -novelli..... | 20 |
| Neiti Kuolema ja Irto(ruumiin)osia, Osa 1..... | 20 |
| Prologi..... | 20 |
| 1. Sebastian Grönholm..... | 21 |
| 2. Neiti Kuolema..... | 22 |
| Mythos Buster – Myytit nurin roolipeleistä..... | 24 |
| Pettuleipää puremassa: syö väärin, oikein..... | 26 |
| Päätoimittajan jäähyväiset..... | 28 |

Ajankohtaista

On aika luoda katsaus siihen mitä Erun piirissä tapahtuu lähiaikoina.

Syyskokous lähestyy

Kaunis ruska värjää taas luonnon. Se tarkoittaa samalla, että on seuran syyskokouksen aika. Tänä vuonna kokous järjestetään Tampereella Villa Macissä, osoitteessa Palomäentie 23. Kokouskutsu ilmestyy lähiviikkoina foorumille.

Avoim kutsu peli-iltaan 17.10.

Eru järjestä kaikille avoimen ja maksuttoman lautapeli-illan 17.10. Tampereella Villa Macin tiloissa (Palomäentie 23). Ovet ovat avoinna yleisölle klo 12-22. Pääpaino on tällä kertaa figuuripeleillä. Näistä pääosan ryöstänevät Warhammer 40.000 ja D&D Miniatures. Ensin mainittuun pääsee mukaan ilmoittamalla asiasta foorumillamme ja tuomalla mukanaan oman armeijan. Pistemäärä päivän peleille on 1500. Talo tarjoaa halukkaille mahdollisuuden kokeilla D&D Miniatures -peliä laina-armeijalla.

Paikalla on myös muita lauta- ja korttipelejä, joihin pääsee mukaan yksinkertaisesti istumalla pöytään. Paikalla on kahvio ja Erun jäsenistöä kertomassa kiinnostuneille seuran toiminnasta. Tervetuloa!

Samın kynästä



Liveroolipelirintaman uutisia

Boheemit tuotokset III: Edgar Allan Poe Society

Boheemien osalta pääorganisaattori Siinalla on hyviä uutisia. Pelipaikka on alustavasti saatu varattua. Pelipäivämäärän julkistaminen on kaikesta päätellen hyvin lähellä.

Boheemit tuotokset on larpjatkumo, jonka ensimmäinen osa näki päivänvalon jo vuonna 2004. Sarja on edennyt kolmanteen tai neljänteen osaansa, tämä riippuu hieman laskutavasta. Boheemien ollessa kyseessä normaali laskuoppi on hyvin helppoa unohtaa.

Foorumilla kannattaa tarkkailla peli-ilmoituksia silmä kovanäköisesti, sillä pelaajia otetaan perinteiseen tapaan mukaan sopivan vähän, mitä ikinä moinen tarkoittakaan.



Mari Kuoleman roolissa Boheemien ensimmäisessä pelissä.

Kolonia

Kolonian osalta uutiset eivät ole yhtä mukavia. Projekti alkoi hyvin ja materiaalia syntyi tiettyyn pisteeseen asti runsaasti. Sitten lähes koko kirjoittajaryhmälle iski akuutti ajanpuute. Työt, opinnot ja kenties naapurin hehkeä leskirouva saivat projektin siirtymään syväunikapelseliin. Peliä ei ole kuopattu lopullisesti, mutta lähiaikoina sen valmistumista on turha enää odottaa. Pahoittelemme tilannetta.

Huhuja epämääräisistä lähteistä



Agentti Appelsiini.

Huhut vain pelipäivää vaille olevista jäsenten valmiista larp-projekteista ovat sitkeässä. Toimituksen useista yrityksistä huolimatta emme saaneet asiaan vastauksia. Tästä seuraavaksi palkkasimme salaisen agentin asialle.

Salainen agentti Appelsiini onkin saanut haltuunsa dokumentteja joissa mainitaan seuraavia pelintekijöitä: Joonas, Heikki, Siina, Saija, Tommi ja Annis. Painostus käyntiin!

Kun tähdet ovat oikeassa asennossa tieto saavuttanee potentiaaliset pelaajat foorumimme kautta.

Roolipelit pyörivät

Useat eri peliporukat pyörittävät tälläkin hetkellä kampanjoitaan siinä missä yhden illan pikapelejäkin. Foorumilla on pyritty aktivoimaan ihmisiä ilmoittamaan peleistään avoimemmin, mutta mitäpä nämä vahat jäärät toimitavoistaan muuttaisivat. Paras tapa päästä mukaan on ottaa itse reippaasti yhteyttä porukkaan ja näyttää naamansa jossakin seuran yhteisriennossa. Pelinjohtajilla on tapana lähes kilpailla uusista mielenkiintoisista persoonista porukkaansa, sillä mikäpä lisää paremmin vanhan pelaajakunnan motivaatioita näyttää parhaat puolensa.



*Roolipelien parissa on usein nauru herkässä.
Kuvassa Siina, Sami ja Samu.*

On myös syytä mainita, että Erun piirissä pyörii nytkin online ropeja. Kaksi näistä on foorumin aktiivikäyttäjille. Näiden seuraamiseksi täytyy olla osallistunut hieman foorumin keskusteluihin, sillä kyseinen alue on tiettyyn viestimäärään saakka piilotettu. Lisäksi pelaamme voip- ja pbem-pelejä, jotka mahdollistavat kaukana muista asuvien osallistumisen porukan peleihin.

Erun 25-vuotisgaala

Ensi vuonna on aihetta kunnon juhlaan. Erun taipaleen alusta tulee nimittäin kuluneeksi neljännesvuosisata. Vanahan tyyliin gaala muodostunee ravintolapäivällisestä sekä gaalajuhlasta, jossa jaetaan kuuluisat R'lyehin maljat. Palkintoja jaetaan useissa eri kategorioissa aina parhaista larpeista elämäntyöpalkintoihin.



Etualalla kuuluisat R'lyehin maljat.

Suuria gaaloja on järjestetty tähän mennessä neljä. Ensimmäistä kertaa kyseistä juhlaa vietettiin 1995 – seuran täyttäessä pyöreät kymmenen vuotta. Tällöin juhlallisuudet olivat vaatimattomat ja palkinnoiksi jaettiin kunniakirjoja. Vuonna 2000 tavasta päätettiin tehdä viiden vuoden välein toistuva. Miljöö vaihtui Tampereen pääkirjasto Metson suureksi saliksi. Ohjelmaa oli tarjolla puheiden lisäksi näytelmistä musiikkiesityksiin. Tällöin saivat alkunsa myös R'lyehin maljoina tunnetut palkinnot.

Palkintojenjakoseremonian päätyttyä siirryttiin juhlapäivälliselle. Herkkupöytä oli ka-
tettuna Näsinneulan ravintolassa, joka oli varattu yksityiskäyttöömme koko illaksi.



*Erun 20-vuotisgaala järjestettiin maineikkaalla kult-
tuuriravintola Telakalla vuonna 2005.*

Viiden vuoden päätöksestä pidet-
tiin kiinni ja 2005 seuran viiden-
nesvuosisataa juhliittiin kauniin
kulttuuriravintola Telakan yläker-
rassa. Viihdyttävät esitykset seura-
sivat toinen toisiaan ja palkinto-
jenjaon lomassa livebändi tarjoili
musiikkia. Juhlan kruunasi päiväl-
linen ravintola Saludin kabinetis-
sa.

Erun foorumilla on avattu keskus-
telualue seuraavan gaalan valmis-
telusta. Tämä on oikea osoite kai-
kille ideoille ja toiveille, mitä gaa-
lan

liittynen itse kullakin tulee mieleen. Aiempien gaalatoimikuntien toimintaan osal-
listuneena veikkaan, että tälläkin kertaa jäsenistön sana tulee olemaan
palkintoluokkien valitsemisessa melkoisen painava. Niin ja sitten on tietysti vielä lu-
vassa itse äänestys. R'lyehin maljat lähtevät mukaan vain koko jäsenistön äänestyk-
sen voittajille. Helpolla tämän arvostettu ja himoittu palkinto ei varmasti irtoa.

Sanomattakin on selvää, että seuraavalle gaalalle on kasattu edeltäjiensä toimesta pal-
jon paineita. Sami Villa onkin ottanut haasteen vastaan ja hän on luvannut tarjoilla
meille tajunnanräjäyttävän speaktaakkelin. Suunnitelmiansa toteuttamiseksi Sami tar-
vitsee kuitenkin ison joukon apulaisia. Moni on jo ilmoittautunut mukaan tekemään
porukalla yhtä seuramme historian merkkipaalua. Sinäkin voit tehdä tämän foorumil-
la. Sama osoite on mitä oivallisin paikka ilmoittaa halukkuus järjestää gaalaan ohjel-
manumero. Näistä toivomme heti ilmoittautumisen yhteydessä lyhyttä kuvausta sekä
mahdollisimman tarkkaa kestoja. Rahallisia palkkioita emme työpanoksesta tarjoa.
Mainetta ja hyvää talkoomieltä sitäkin enemmän. On myös esiintynyt huhuja vähem-
män julkisuudessa huudeltujen kutsupelien sekä saunailtojen vieraslistoilla esiintyvän
kovin usein juuri näissä tapahtumissa kunnostautuneiden urheiden nimiä.

Nähdään talkooporukassa!

Ennen oli miehet rautaa, laivat oli laivantekoainetta...

Luotaamme yhden ihmisen vaiheita larppauksen parissa. Tarkastelemme samalla minkälaisia tunteita se on matkan varrella aiheuttanut. Tämä on myös kadehtiva teksti niille, jotka voivat elää elämäänsä pelikavereiden lähellä. Uskon ettei kirjoittaja ole näiden nostalgiafiilisten kanssa yksin ja moni voi löytää sisimmästään samankaltaisia ajatuksia. Tätä kautta saattaa ajatuksesta syntyä konkretiaa.

2000-luvun alussa kaikki oli hyvin. Jämsä oli elämäni keskipiste. Oli kaverit ympärillä ja maailma, näin laajemminkin ajateltuna, tuntui kohtalaisen hyvältä paikalta elää. Meitä oli pari keskenkasvuista poikaa, joita kiinnosti roolipelit ja larpit. Kai osittain siksi, että vanhemmat eivät viitsineet kuskata meitä pitkin Suomea joka kuukausi, alettiin valmistella omia pieniä pelejä jo aivan muutamien pelikokemusten jälkeen. Pelinjohtajana toimiminen tuntui arvokkaalta tehtävältä, josta sai kiitosta ja kunnioitusta riittävästi. Tai ainakin niin paljon, että uuden idean saadessa otti puhelun kaverille ja polki fillarilla tämän luokse. Tuntui ettei silloin ollut muuta tekemistä iltaisin, joten yleensä riitti kun meni kylään ja aloitti suunnittelun.



Kottinoro-peleissä on aina tiivis tunnelma.

Pelien suunnittelu ei ollut alkuun mitenkään hienostunutta. Asioita listattiin tyhjälle paperille. Syntyneiden ideoiden perusteella jaettiin kirjoitettavat hahmot. Suunnittelu oli kuitenkin tehokasta ja uskon, että suhteellisen lyhytjänteisenä kaverina se sopi minulle. Oli hienoa huomata kuinka aina yhdestä vitsistä, lausahduksesta tai elokuvan juonen pätkästä lähti syntymään uusi Kottinoro-sarjan peli.

Larpin pääjuoni ja tapahtumat saatiin valmiiksi yhdessä illassa. Mikäli jotain kehitettävää jäi toiselle iltaa, jäi se yleensä tekemättä. Tämä ei kuitenkaan haitannut, sillä hahmot olivat pelin sydän ja ne kirjoitettiin huolella myöhemmin.

Liittyessäni Erun jäseneksi asiat kehittyivät astetta vakavampaan suuntaan. Peleihin panostettiin kuukausia ja niitä viilattiin yksityiskohdiltaan enemmän. Tämä ei kuitenkaan ollut luovuuden esteenä. Pikemminkin pelaajana kehittyessä oli hienoa päästä pelaamaan hieman viimeistellympiä kokonaisuuksia. Yleensä ideoinnin pääpiirteet hahmottuivat edelleen yhden illan aikana. Ajokortti puolestaan mahdollisti sen, että Kottinoroon pääsi käymään ja hakemaan sitä koleaa syksyistä tuulahdusta, joka poiki

ideoita uusiin peleihin. Tämä ajanjakso toimi myös tietynlaisena näytön paikkana. Tampereen larppaajat saivat nähdä, että kyllähän mekin Jämsässä pelejä osataan tehdä. Kaiken lisäksi meillä oli vietävän hyvät puitteet. Kaikki tuntui positiiviselta ja harrastusta eteenpäin vievältä.

Erun alkuajat olivat parasta aikaa luovuuden kannalta. Oli erittäin hienoa saada tutustua paikkakunnalle muuttaneeseen seuran puheenjohtajaan puolisoineen. Tätä kautta Kottinoro-pelit laajenivat koko Erun käsittäviksi kutsupeleiksi. Samalla olin mukana kirjoittamassa muutamaa muutakin Erun peliä. Kannustava ja rakentava palaute kokeneilta kirjoittajilta tuntui hienolta ja erittäin palkitsevalta.



Örkkiryhmä Kottinoron mailla.

Tuntuu aika ihmeelliseltä, että näin hienot tunteet voi haudata lähes lopullisesti, eikä niitä jää edes kaipaamaan, paitsi näinä nostalgiantäyteisinä hetkinä. Olisikohan syynä etäisyys, muut harrasteet vai opintojen ja työn yhdistäminen? Päätän syyttää etäisyyttä, koska enää en voi hypätä fillarin selkään ja polkaista suunnitteluiltaan kaverien luokse. Enää en voi hypätä autoon, ja madella Kottinoron vaikeakulkuisia teitä katsomaan mitä sinne lavasteiksi rakentamallemme kivipiirille kuuluu. Enää minulla ei ole yhtään ystävää lähimaillakaan, joka olisi kiinnostunut tekemään pelejä. Aikaa meillä on ihan yhtä paljon kuin ennenkin. Siitä pitää vain varata osa yhdessäoloon kavereiden kanssa. Kavereiden, jotka nyt sattuvat olemaan kiinnostuneita roolipeleistä, sen lisäksi, että ovat älyttömän hyviä tyyppejä.

Kirjoittanut: Topi "Idän ihme" Virtanen, tähtäimessä Tampere

Miniatyyrisodat puhkesivat jälleen

Pitkän tauon jälkeen seuran taistelukentillä kohtaavat taas pienistä ukoista koostuvat armeijat verisissä kamppailuissa, missä vankeja ei oteta ja armoa ei tunneta. Mistä oikein on kysymys? Games Workshopin Warhammer 40 000 miniatyyripeli on vuosikymmenen tauon jälkeen ottanut vakiintuneen paikan seuran lautapelien joukosta. Monen hiljaiselossa vietetyn vuoden jälkeen yllättävän moni osoitti kiinnostusta 40k:n pelaamiseen, kun asiasta virisi keskustelu foorumilla. Muutamalla oli armeijat, tai sellaisen alku olemassa, mutta suurin osa aloitti puhtaalta pöydältä. Oli oikeastaan yllättävääkin kuinka nopeasti homma lähti uudestaan pyörimään.



Nenne kehittelee ovelaa rynnäkkösuunnitelmaa hirmuisille Tyranideille.

tä taistelukentällä tyhmemmältä kuin maalaamaton armeija. Tästäkin Erun pelaajat ovat kunnostautuneet harrastamalla maalausta vauhdilla jolle kiinalainen tehtaanohtajakin olisi kateellinen. Taistelukentillä siis pyörii pääasiassa tyylikkäästi maalattuja armeijoita. Askartelupuoleen liittyy tietenkin myös taistelukenttien tekeminen. Valmiita miniatyyrimaastoja saa ostettua kaupasta, mutta monet askartelevat itse omat viritykset pelipöydilleen. Varsinaisia tehotalkoita ei

Mikä tuossa pikku-ukkojen ammuskelussa ja siirtelyssä pöydällä sitten oikein viehättää? Miniatyyripelit ovat tavallaan kaksijakoinen harrastus. Keskeistä on itse pelaaminen omalla armeijallaan ja taktiikkalihaksen pulistelu muita vastaan. Toisaalta armeijan rakentaminen ja maalaaminen ovat aivan oma taiteenlajinsa. Jotkut pelaajat käyttävätkin huomattavasti pelaimista enemmän aikaa armeijansa pienten yksityiskohtien hiomiseen.

Kukin tyyllillään, mutta pensselin varressa roikkuminen on kuitenkin erottamaton osa harrastusta. Mikään ei näy-



Necronarmeijan yksi suosion syy on helppo maalattavuus. Etualalla oikealla savikupista konvertoitu mäki.

meillä vielä seuran laajuisesti ole saatu alkamaan. Hyvässä alussa tämäkin puoli on. Odotettavissa onkin varmasti mielenkiintoisia maastonkappaleita, mitä ihmeellisemmistä elementeistä.



Ultramariinit harjoittelevat Witch Hunterien kanssa. Leevi jakaa taktisia vihjeitä vasemmalla istuvalle Tanelille. Oikealla kuvassa Joonas.

Pääasiassa ihmiset kuitenkin pelaavat koska se on hauskaa. Yksi peli voi kestää armeijoitten koosta riippuen parista tunnista koko iltopäivään. Varsinkin kesäisin, kun pelipöydän voi virittää ulos terassin suojiin niin mikä onkaan mukavampaa kuin viettää iltapäivä haastaen kaverin armeija taisteluun kunniasta ja eloonjäämisestä. Tilaa vievähän tuo pelipöytä tosin on ja välillä törmätäänkin tilaongelmiin. Onneksi on kuitenkin paikkoja mihin isommatkin pelit mahtuvat ja syksyn edetessä pelejä tullaankin varmasti näkemään myös yksityisresidenssien ja pelifirmojen

lisäksi Erun peli-illoissa Villa Macissa.

Ja eihän Eru olisi maineensa veroinen jollei kaikkiin peleihin meillä kehitettäisi välittömästi lisä- ja oheismeininkiä. Foorumin 40 000 -osiossa on jo vankka alku tarinaan Angeluksen planeetasta ja sen kohtalosta seuran armeijoitten käsissä. Myös uhkaukset ja herjat lentelevät komentajien välillä siihen malliin, että väärät sanat kostetaan pian ja moni miniatyyri menettää taas henkensä. Eiköhän tässä myös saada syksyllä pyörimään täysiverinen kampanjakin aiheesta, kunhan saadaan homma rullaamaan.

Mukaan saa ja pitääkin tulla jos miniatyyrien tyrkkiminen yhtään kiinnostaa. Pelejä pääsee seuraamaan ja tutustumaan aiheeseen sitä kautta. Laina-armeijalla pelaaminenkin on mahdollista ja kaikki varmasti lainaavat mielellään omaansa. Mikäli innostus oikein iskee niin kilpavarustelu on käynnissä ja siihen saa kernaasti liittyä. Muut pelaajat neuvovat mielellään alkeissa ja jakavat kokemuksensa jotta asiasta kiinnostuneitten ei tarvitse lähteä ilman mitään ennakotietoa ihmettelemään tarjolla



Kaoksen pelaajat erottaa yleensä jo kaukaa. Tässä Riku armeijoineen ja hänen kauhistuttava sotailme.

olevaa laajaan miniatyyrivalikoimaa ja raapimaan päätään epätietoisena. Miniatyyrien hankkimiseenkin on useampi tapa olemassa ja niissä myös jaamme tietouttamme. Aina ei kannata lähimmästä paikasta armeijaansa hankkia vaan pienellä tutkimisella pystyy säästämään kymmeniä ellei satojakin euroja armeijoiden hinnassa.

Erun kuulumiset ja foorumi tulee sisältämään vielä paljon juttuja aiheesta, kunhan vain ehditään taisteluraportteja ja taktiikkasuunnitelmia paperille asti siirtämään. Hyvään alkuun asiassa on jo päästy.

Kirjoittanut: Joonas Selin

Noppa – kohtalon instrumentti

Kuuluisan patenttitoimiston työntekijän mukaan: ”Jumala ei heitä arpaa.” Mikäli kyseinen patenttitoimiston työntekijä olisi harrastanut roolipelaamista, mihin hänellä lienee ollut potentiaalia, koska ratsasti mielikuvissaan valonsäteellä, hän saattaisi olla eri mieltä. Sillä ainakin Erun roolipeleissä, jumala yleensä heittää arpaa – etenkin jos jumalaa kutsutan pelinjohtajaksi. Kaikki pelinjohtajat tietävät, että arpominen helpottaa monimutkaisten päätösten tekemistä. Samalla se vapauttaa pelaajien vihalta, jos kohtalo on heille epäsuotuista.

On siis hyvin helppo uskoa, että jumala saattaisi sittenkin heittää arpaa. Onhan noppa keksitty. Jumalala voisi olla hallussaan täydellinen noppa, jonka eri tulokset ovat yhtä todennäköisiä. Edellyttäen tietenkin ettei tämä kaikkivaltias olento tiedä tulosta etukäteen. Mutta nyt päätän tämän teleologisen pohdiskelun ennen edessä hämmöttävää umpikujaa ja siirryn kertomaan vähän nopasta, tuosta roolipelaajien ja uhkapelaajien kohtalon instrumentista.

Noppa, englanniksi die tai dice, latinaksi datum (suom. jotain annettavaa tai pelattavaa), on yleensä pienikokoinen kappale, jossa on useita tasasivuja. Näiden esiintyminen on optimaalisessa tilanteessa yhtä todennäköistä ja ennalta arvaamatonta. Jokaisella sivuilla on symboleja, yleensä numeroita. Näin noppaa voidaan käyttää arvonnän välineinä peleissä.

Nopan historia ulottuu suosituksen mukaan Intiaan yli 5 000 vuoden taakse. Noppa valmistettiin alunperin luusta. Tähän käytettiin todennäköisesti rystysiä, jotka muistuttavat muodoltaan nelitahoista tetrahedronia. Intiasta noppa levisi Persian kautta ja nelitahoista nopasta on mainintoja myös raamatussa, erityisesti kuningas Davidin ajalta noin 1000 vuotta eKr. Roomalaiset, jotka olivat intohimoisia uhkapelaajia,



Pian taas kajahtaa: "Ultramariinit - voittoon Keisarin puolesta!"

siitä huolimatta että uhkapelit olivat pitkään heiltä kiellettyjä, käyttivät myös 20-tahoista noppaa. Niin Euroopassa kuin Aasiassa noppien heittäly erityisesti arpapelinä ja uhkapelinä onkin ollut tästä lähtien hyvin suosittua ajanvietettä.



Nelitahoisia noppia.

Fantasiaroolipeli Dungeons & Dragons (D&D) saa pitkälti kunnian siitä, että noppien ja eri variaatioiden – erityisesti 4-, 6-, 8-, 10-, 12- ja 20-tahoisten, käyttö yleistyi roolipelien parissa. Roolipeleissä noppia käytetään yleensä tapahtumien tulosten päättämisestä, jolloin nopat päättävät onnistuuko haluttu asia vai ei. Kyseessä saattaa olla hahmon taitojen käyttäminen sen mittarin mukaan, joka ennen peliä on päätetty tai pelissä esiintyvän sään arpominen. Nopilla heittäminen lienee tasa-arvoisin

tapa ratkaista tulos silloin kun pelinjohtaja ei halua vaikuttaa epäreilulta. Pelinjohtaja voi käyttää noppia, kuten aikaisemmassa teleologisessa pohdinnassa kerrottiin, myös muussa peliin liittyvässä päätöksenteossa.

D&D:lle kuuluneet kunnia myös noppiin liittyvän esitysmuodon helpottamisesta. Aikaisemmin, kuten ilmenee vuoden 1974 D&D Blue Box -painoksessa 8-tahoisen nopan heittämistä kerran merkittiin ”1-8” ja saman nopan heittämistä kaksi kertaa: ”2-16”. Nämä esimerkit olivat yksinkertaisia ja oli helposti pääteltävissä, mitä nopan heittoa kyseinen merkintä tarkoittaa. Mikäli heitettyyn lukuun haluttiin lisätä vielä pari pistettä, heitettävä noppa ja heittojen lukumäärä sekä siihen lisättävä summa merkittiin edelleen edellä mainitulla tavalla. Kaikki mahdolliset tulokset merkittiin lukujonona, jolloin esimerkiksi kaksi kertaa nelitahoisella nopalla heitetty tulos lisättynä yhdellä, merkitään ”3-9”. Tällaisten lukujen esiintyessä roolipelin aikana, saattoi toisinaan peli harrautua matemaattisen yhtälön ratkaisemisen puolelle. Mitä noppaa heitetään ja kuinka monta kertaa, ja lisätäänkö päälle ehkä piste tai pari, jos vastaan tulevat merkinnät: ”8-26” tai ”4-66”? Matemaattisten yhtälöiden ratkaiseminen kyllä saattaa olla älykölle mukavaa ajanvietettä, Onneksi nuo ajat ovat takana ja pelaaminen onnistuu ilman algebraan liittyviä väittelyitä pelin lomassa.



Päätoimittajan noppakokoelma on melko suppea moneen roolipelaajaan verrattuna.

Sama painos D&D:stä esitteli myös hyvin lyhyesti esitysmuodon, jossa kuhunkin

noppaan viitattiin merkinnällä $xDn + y$. Tässä x on heittojen lukumäärä ja n ilmaisee kuinka monta tahoja heitettävässä nopassa on ja y on luku tai pahimmassa tapauksessa funktio. Esimerkiksi aikaisemmin mainittu ”3-9” voidaan ilmaista tätä menetelmää käyttäen seuraavasti: ” $2d4 + 1$ ”. Ihanan yksinkertaista. Kesti kuitenkin jonkin aikaa ennen tämän loogisemman systeemin vakiintumista. Ehkä vuonna 1974 roolipelaajilla ei ollut muuta keinoa tuntea ylemmyyttä toisia ihmisiä kohtaan, kuin osoittamalla älyllisen ylivertaisuutensa ratkomalla fantasiaroolipelin tarjoamia algebran tehtäviä?

Noppa ei ole ainoastaan instrumentti. Se on symboli. Amiksilla heiluu karvanopat tuulilasien takana, roolipelaajat kantava pussillista d-mitä-lie aina mukanaan. Nopat ovat kohtalon instrumentti, paitsi niille jotka häviävät. Itselleni nopat kuuluvat vain peliin, mutta toisaalta tuntuu siltä, että joku tuolla heittää noppaa meidän elämästämme. Lue tästä lisää Erun foorumin jäsenalueella, aihe: ”Kämmit, jotka olette tehneet.” Nopille on omistettu myös oma keskustelu foorumin Rpg-alueella, aiheena ”Nopat”, sekä ”Nopilla vai ilman.”

On ne aikamoisia vempelitä ne pienet muovipalaset, joita viskomme pitkin pöytää.

Kirjoittanut: Siina Raskulla

Suo, kuokka ja Ankh

Mistä kaikki on saanut alkunsa? Olen pahoillani, mutta Jussi ei kuulu tähän artikkeliin. Ankh tarkoittaa elämää ja sitä symboloi risti, jonka ylin sakara on kierretty silmukan muotoon. Tässä ei kuitenkaan ole kyse muinaisesta Egyptistä saati sen historiasta. Kiinnostava aihehan tuo ainakin minulle olisi, muuta mutta...

Ankh on upeaan kansalliseepoksemme Kalevalaan pohjautuva roolipeli. Moni on kenties sen olemassaolon jo unohtanut. Nuori pelaajien polvi ei useinkaan tiedä siitä mitään. Vanhat parrat taas muistelevat sitä nostalgisena. Nykyisin Ankh, josta en tässä yhteydessä puhu, löytyy myös tietokonepelinäkin. Keskittykäämme kuitenkin ”kynä ja paperi” -versioon. Allekirjoittaneella on tuo ihana aarre kaapissaan. Löysin sen kirpputorilta. Se oli ensimmäinen roolipeli jonka ostin ja jota pelautin. Tarkoituksena on palata pelin ääreen uudelleen. Näistä tapahtumista ehkä seuraa oma artikkelinsa ajan saatossa.

Kyseessä on siis fantasia genreen sijoittuva roolipeli vuosimallia 1988. Nimi Ankh on lyhenne englanninkielisestä nimestä: ”Adventures of the North – Kalevala Heroes.” Pelin on tehnyt Pasi Janhunen ja kuvat ovat hänen lisäkseen Petri Hiltusen kynästä. Enää harvoin tapaa yhtä loisteliaasti ja yksinkertaisesti toteutettuja roolipelejä, joita voi lämmöllä muistella pitkienkin aikojen jälkeen. Osa kutsuu Ankhia klassikoksi ja kieltämättä sillä alkaa olla keräilyarvoa. Minulle sillä on kuitenkin enemmän tunnear-

voa. Se on yksi kokoelmani helmi.

Ankh on hivenen D&D vaikutteinen, näin olen kuullut. Paino sanalla kuullut, sillä kuulun siihen todella harvinaiseen roolipelaaja porukkaan, joka ei koskaan ole D&D:tä pelannut. Joku lukijoista ryntää varmasti pian tämän jälkeen korjaamaan tämän puutteen. Ankh on esikuvansa kaltainen siinä mielessä, että sen avulla roolipelien alkeet on todella helppo oppia ja opetella. Ikäväkseni olen myös huomannut, että jotkut roolipelaajat pitävät tätä peliä floppina. Tämä on toki mielipidekysymys, josta voidaan keskustella sekä kiistellä hamaan tulevaisuuteen saakka.



Ankh löytyy myös Erun jäsenten ilmaiseksi käytössä olevasta varastosta.

Jostainhan kai tuon roolipelaamisenkin on lähde. Joidenkin mielestä kenties Kimblekin tulisi luokitella sellaiseksi. Tästä uskaltaa kuitenkin olla vahvasti eri mieltä. Ankh:sta aloittelijaystävällisen tekee jo sen suositusikärajakin, joka on vain 8 vuotta. Useammissa peleissä tuo on huomattavasti korkeampi. Ikäraja on toki vain suuntaa antava, sillä pelinjohtaja lopulta kerronnallaan luo maailman. Maailmankartta on pelissä suhteellisen pieni. Hahmoja on niin ikään suhteellisen vähän. Näiden kahden asian johdosta peli saattaa jokseenkin olla jopa yksinkertainen, mutta osa viehätystä ehkä piileekin juuri siinä. Asioita on vähän, mutta tarpeeksi. Ankh-session voi pelata hyvinkin läpi työpäivän jälkeen kavereiden kanssa. Se soveltuu myös hyvin seuramme peli-iltoihin juuri lyhyehkön kestoensa takia. Monen mielestä yksi hieno

seikka on, eräiden nimeltä mainitsemattomien jättikampanjoiden vetäjien peleihin verrattuna, se ettei tarvita monimutkaisia muistiinpanoja sen suhteen, että tietäisi mistä tapahtui kuusitoista pelikertaa sitten.

Suo, kuokka ja Ankh. Lyhyestä virsi kaunis, todellakin. Paljon riippuu kieltämättä siitä, miten pelinjohtaja tulkitsee kirjaa. Kuinka pilkulleen noudatetaan sääntöjä, luetaan hahmoja ja heitellään noppia. Pieni soveltaminen on aina paikallaan. Se tekee jokaisesta pelikerrasta hieman erilaisen edelliseen verrattuna.

On yllättävää huomata, että vaikka nykymediassamme internetissä on jos jonkinlaista kommenttia niin tästä pelistä niitä on melko vähän. Viestien sisältö on suppea jos vertaa siihen, kuinka vanha peli on kyseessä. Onko todettava, että uudemmat ja huomattavasti monimutkaisemmat roolipelit ovat polkeneet klassikon maanrakoon? Historian havinaa ei kuitenkaan pitäisi unohtaa, sillä jostainhan nämä uudemmatkin pelit

ovat saaneet vaikutteensa ja alkunsa.

Pakkohan minunkin on myöntää, että pelillisesti hienompiakin on tullut myyntiin pelattavaksi. Montaa peliä pelaamme nykyään jopa ilman sääntöjä tai Mithrillin kaltaisten kevyiden pelin reunaehdot asettavien lainalaisuuksien johdattelemia. Kuitenkin suomalaisuus ja etenkin hienoinen pieni Kalevala-aihe teki aikoinaan lähtemättömän vaikutuksen. Se sai pysyvän paikan sydämessäni. Toista samanlaista ei ole ja tuskin nykypäivän vaatimuksilla tuleekaan.

Kalevalan sanakarit, on aika suunnata kohti seuraavaa seikkailua!

Kirjoittanut: Petra Haapa-aro

Space Hulk on täällä taas

Games Workshop (GW) julkaisi vihdoinkin uuden version vanhasta hittipelistään Space Hulkista. Alkuperäinen versio ilmestyi 1989. Se sai ajan myötä kaksi lisäosaa nimeltään Deathwing ja Genestealer. Uutta versiota on odotettu jo pitkään, koska alkuperäinen peli on hankalasti käsiin saatava ja verkkohuutokaupoissa myynnissä oleville kappaleille kertyy hintaa yleensä useamman satasen edestä.

Space Hulk on muunneltavalla laudalla pelattava strategiapeli. Siinä vastakkain asettuvat keisarilliset space marinet ja tyraniidien rotu. Peli sijoittuu Warhammer 40 000 maailmaan. Hulkit ovat aikoinaan warpiin kadonneista avaruusaluksista muodostuneita valtavia romuja jotka aika ajoin ilmestyvät takaisin tavalliseen avaruuteen. Ne saattavat kuitenkin pitää sisällään kauan sitten kadonnutta teknologiaa, joten ne ovat imperiumin suuren kiinnostuksen kohteena. Riskinä on kuitenkin, että hulkit sisältää vihamielisiä muukalaisia.

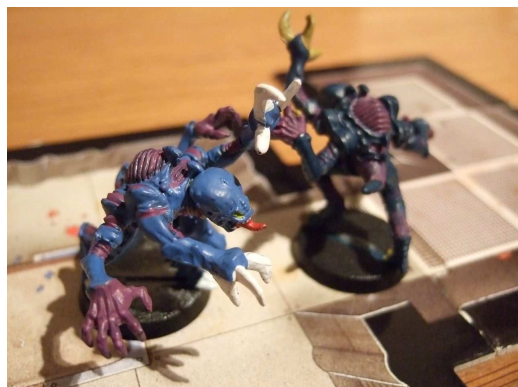
Koska ne ovat niin tärkeitä ja hyvin vaarallisia kohteita jää niiden tutkiminen ja vastarinnan murtaminen space mariinien eliittijoukkojen terminaattorien harteille. Terminaattoriryhmä pyrkii hulkin pimeillä käytävillä suorittamaan kulloisenkin tehtävänsä ja samalla taistelevat ylivoimaista muukalaisjoukkoa vastaan.



Space Hulk - ensimmäinen laitos kaikkine lisäosineen.

Mutta mitä uusi julkaisu sitten pitää sisällään? Ensinnäkin uusi painos on rajoitettu julkaisu. GW ilmoitti että uudesta versiosta on otettu vain yksi painos ja uutta ei sen loppuunmyytyä tule. Onko kyseessä sitten vain mainoskikka vai tosiasia jääköön nähtäväksi. GW:llä ymmärretään kyllä rahan tekeminen ja lypsävää lehmää ei lahdata. GW:n omasta verkkokaupasta peli tosin on jo loppu, joten ainoa mahdollisuus ostaa uusi versio on enää joko heidän omista kaupoistaan, tai sitten muista GW:n tuotteita myyvistä liikkeistä. Kuuleman mukaan jälleenmyyjät eivät mitään suunnatonta määrää peliä hyllynsä saa. Monet ovatkin luottaneet asiassa ennakkotilaukseen.

Uuden version laatikko kielii välittömästi riittävästä sisällöstä. Itse paketilla on raa-kaa massaa lähes neljä kiloa. Eikä sisältökään petä. GW:n suunnittelijat ovat pistäneet parastaan. Pelin mukana tulevat miniatyyrit ovat näyttäviä ja yksilöllisesti veistettyjä. Mukana tulee 12 terminaattoria ja 22 genestealeria. Lisäksi mukana on muutama muu skenaarioissa tarvittava nappulaa, kuten C.A.T. -yksikkö ja valtaistuimella istuva kuollut terminaattori. Terminaattorit on valettu punaiseen muoviin ja genestealerit tummansiniseen. Tämä aiheutti figuuripelaajan silmille hieman lautapelimäisen fiiliksen, mutta ongelma korjaantui välittömästi kun miniatyyrit pohjamaalasi. Figuurien taso on siis huippuluokkaa. Kaikki muutkin pelin merkit ja karttapalat on painettu todella paksulle pahville, joten ne kestävät pelaamista hyvin. Painojälki niissä on myöskin tyylikästä ja bonuksena karttapalat on kohopainettu, joten seinien ja muitten graafisten elementtien reunat tuntee. Sisällön nähtyään ei 78 euron hintaa edes pidä enää kovana.



Vasemmalla uuden laitoksen figuureja (lähde: Games Workshop) ja oikealla vanhan.

Säännöt ovat pääosin samat kuin ensimmäisessä painoksessa, mutta niitä on modernisoitu hieman. Lähinnä muutokset koskevat noppien käyttämistä. Terminaattoreilla on myöskin muutamia uusia aseita joita ei ensimmäisessä versiossa ei ennen lisäosia ollut. Nämä ovat lähinnä lähitaisteluaseita. Nähtäväksi jää miten mokomilla muukalaisia vastaan pärjää. Aikaisemmin lähitaistelun tulos oli aina aika selvä murskavoitto geenivarkaille.

Pelin mukana tulee myös vihkollinen skenaarioita, jotka pohjaavat aikaisempien julkaisujen tehtäviin. Se kertoo samalla Blood Angels -terminaattorien taistelusta Sin of Damnation -nimisen hulkin sisällä. Kaksitoista tehtävää seuraavat kahden terminaattoriryhmän toilailuja kampanjan aikana.

Kaiken kaikkiaan uusi versio vaikuttaa erittäin lupaavalta ja on hieno modernisointi vanhasta klassikosta. Odotamme innolla varsinaista pelitestiä.

Boheemit tuotokset -novelli

Siina Raskullan novelli Boheemit tuotokset julkaistaan Erun kuulumissa jatkokertomuksena.

Neiti Kuolema ja Irto(ruumiin)osia, Osa 1

Prologi

Juoppo-Jussi istui yksin iltaa baarissa. Hän tuijotti tuoppiaan, vältellen minkäänlaista kontaktia ympäristönsä kanssa. Kapakan täytti tasainen hälinä, joka toimi taustakohina Jussin synkille aatteille. Kenties se oli niiden synkkien aatteiden syytä, että hänen aisteihinsa näillä cocktailkutsuilla kiiri naapuripöydästä kaikuva sana ”kuolema”. Kun Jussi kiinnitti asiaan tarkempaa huomiota, takaisin itseensä ei ollut enää vajoamista. ”Kuolema” toistui naapuripöydässä usein ja sen lisäksi hoettiin sellaisia sanoja, kuin ”rutto”, ”sota” ja ”nälänhätä”. Tarkkaa varovaisuutta käyttäen Jussi vilkaisi sivusilmällä, millaista väkeä pöydässä istui: Nuoria ihmisiä. Lienevät nyky-yhteiskunnan tilanteesta valistuneita opiskelijoita keskustelemassa mistälie Afrikan kriisistä. Vieläkö se ruttokin siellä tekee tuhojaan? No, eipä olisi ihme. Jussi vajosi hiljalleen takaisin omaan yksityiseen ahdistuneisuuteensa.

Seuraava yö meni Juoppo-Jussilla juoponhoureisisissa kuvissa: Hän näki unta, missä tuomiopäivän neljä ratsastajaa saapuivat autolla häntä hakemaan ja Kuoleman hahmo, joka oli nuori nainen, heilautti hänen elämänlankansa keittiöveitsellä poikki. Seuraavana aamuna Jussi vannoi hankkiutuvansa eroon viinasta, ennen kuin Tuonen neito todella tulisi häntä hakemaan. Lupaus piti melkein koko päivän.

1. Sebastian Grönholm

Kadulla käveli mies. Ryppyisen kauluspaidan pari ylintä nappia oli auki, pikkutakki roikkui viikattuna kainalossa, päivän sänki koristi leukaa ja epätoivoisen miehen aatteet pyörivät lähes valkoiseksi harmaantuneen tukan alla.

Sebastian on arvokas vanhaherra. Sellainen vanhanajan herramies jotka ovat nykyai- kana julistettu katoavaksi luonnonvaraksi. Juuri se iankaikkinen arvokkuus jota varakkaasta, arvokkaasta perheestä oleva ja varakkaan perheen tyttären aikoinaan nainut varakas mies joutuu ylläpitämään, on kaiketi syy siihen, miksi Sebastian tuntee itsensä niin yksinäiseksi, niin väärinymmärretyksi. Edes golf-kaverit joiden kanssa hän käy toisinaan myös pössyttelemässä kuubalaisia sikareita ja juomassa irlantilaisia single malt –viskejä eivät halua kuoriutua ulos hienostoherrojen ulkokuorista, vaan yhteisissä illanvietoissa puhutaan talouskehityksestä ja maailmanpolitiikasta. Ei jaeta iloja, ei suruja. Ja mikä Sebastiania pelottaa: Kaverit ovat alkaneet yksi toisensa jälke- keen kuolla pois, mikä vain lisää yksinäisyyden tunnetta. Kuoleman lähestyminen on väistämätöntä, tosin Sebastianilla ei ollut sillä hetkellä aavistusta kuinka lähellä Kuo- lema oli.

Ajatus kuolemasta oli saanut Sebastianin ajattelemaan itseään ja elämäänsä. Riikka, Sebastianin vaimo kasvatti lapsensa samalla kotikasvatuksella, kuin minkä itse oli ai- koinaan saanut: Tietoiseksi omasta yhteiskunnallisesta ylemmyydestään ja sen tuo- masta vastuusta säilyttää arvokkuutensa ja kunniansa, hinnalla millä hyvänsä. Ja Se- bastianin tytär Anita onkin sisäistänyt tuon opin niin tunnollisesti, että hän on aivan kuin äitinsä: Kaunis, kohtelias sekä elegantti nainen, mutta samalla pinnallinen ja sul- keutunut. Kuin nukkekasvoinen geisha. Sebastianin toinen lapsi, Peter on hänkin kuin keskiverto ylemmän keskiluokan mies: Vaimolla, lapsella, asuntolainalla ja kahdella autolla varustettu diplomi-insinööri, joka harrastaa tennistä. Sebastian vaihtoi tennik- sen golfiin seitsemän vuotta sitten rasittuneen kyynärpään takia. Mutta samalla, kun hän täyttää nämä 'asetukset', Peter kykenee myös rakkauteen, ilonpitoon ja avoimuus- teen. Ja sen johdosta Sebastian oli onnellinen poikansa puolesta. Niin onnellinen, et- tei halunnut häiritä tuota onnea omilla vanhan miehen murheillaan vaikka tiesi, että Peter lähti koska tahansa isäukon kanssa saunaan ja tyhjentämään kaljapulloja, kip- paamaan kallista vuosikertaviskiä kurkusta alas, purkamaan naishuoliaan ja elämän- murheitaan. Mutta niin paljon kuin Sebastianin tekikin mieli viettää rentouttavaa ai- kaa poikansa seurassa, vanha koira ei opi uusia temppuja. 66 vuotta pinnallista kasva- tusta ja elämää oli tehnyt tehtävänsä. Ja mikä pahinta, Peter saattaisi hyvää hyvyyt- tään ja silkkaa ymmärtämättömyyttään kertoa Riikalle tai sisarelleen Anitalle huolet ja se merkkaisi samaa asiaa kuin seniiliksi ukoksi leimaamista ja hoitokotiin raahaa- mista.

Sebastian oli kuitenkin hyvin tuskastunut nykyiseen elämäänsä ja pyristeli siinä kuin kala verkossa. Ja tänä viikonloppuna malja tulvi taas yli. Reippaasti. Sebastian ja hä-

nen vaimonsa olivat sukuloimassa vaimon nuoremman veljen perheen luona Turussa. Mikä painajainen. Kotileikkiä pahimmasta päästä. Vaimon veljen perhe on viittä vaille eroamispiteessä, mutta he yrittävät vielä pitää perheensä koossa 'lasten tähden'. Riikka otti roolinsa perheterapeutina ja yritti puhua pikkuveljelleen ja tämän vaimolle ja sovitella asiaa. Sebastianin mielestä olisi paras kaikkien kannalta ettei avioliittoa enää kitkuteta eteenpäin – kaikki siinä kärsivät, hän sen tiesi, jos kuka. Ilmapiiiri oli ahdistava ja loppujen lopuksi Sebastian päätti lähteä iltajunalla yksin kotiin. Riikka tulistui, mutta vanha ja ansassa oleva mies ei nyt jaksanut välittää hänestä vaan pakasi rahat ja kotiavaimet ja lähti junalla kotiin, vaikka heidän piti viettää sukulaisissa koko viikonlopun.

Tampereelle päästyään Sebastian tunsi olonsa levottomaksi eikä ottanut taksia kotiin vaan lähti harhailemaan rautatieasemalta sinne minne jalat veivät. Vanha vaisto vei vakipaikkaa, panimoravintola Plevnaa kohti. Hieman Keskustorin jälkeen Sebastian kuuli Frenckellin aukion kupeessa seisovan kellotornin kellon kilahtavan ja tajusi silloin unohtaneensa 50-vuotislahjaksi saaneensa rannekellon vaimonveljen vierashuoneen vessaan. Yritettyään tihrustaa ensin Frenckellin aukion ja sitten Vanhan Kirkon kelloja, kiroten huonoa näköään, Sebastian ohimennen kysyi kellonaikaa nuorelta ohikulkevalta naiselta:

- Anteeksi neiti, onko teillä kelloa?

2. Neiti Kuolema

Neiti Kuolema on olomuodoltaan nuori ja viehättävä. Hän on yksi neljästä tuomiopäivän ratsastajasta. Mustaa viittaa ja viikatetta hän on kantanut viimeksi keskiajalla, sillä Kuolema on aina ajan hermolla, hänellä on sormi aikakausien valtimolla. Hän vaihtaa vaatteita, kuin kuka tahansa nainen, huolimatta iankaikkisuudestaan ja ajattomuudestaan. Viikate vaihtui aikoja sitten keittiöveitseen, joka mahtuu kätevästi käsilaukuun. Totta kai Kuolema pitää aina omasta tyylistään kiinni. Eihän tuonpuoleisen palvelijan sovi kävellä ympäriinsä vaaleanpunaisessa roiskeläpässä ja tennareissa, niin saatanallisia kuin sellaiset kangaskappaleet ovatkin. Ei mikään maailman mahti saisi Kuolemaa laittamaan sellaisia hynttyitä niskaan. Hyi.

Kuolemaa oltiin kerran kysytty Pariisin rautatieasemalla vaatemalliksi, mutta projekti kaatui ensi askeleella, kun hänet saatettiin muotitalon ovista sisään, ohi turkoosien kokovartalohaalareiden, jotka roikkuivat vitriineissä merkkinä siitä, että ihmiskunnan toivo alkaa olla mennyttä.

Viimeiset vuosikymmenet Kuolema on ollut erittäin kiinnostunut goottilaisuudesta ja tunne on molemminpuolinen. Niinpä kun tänä iltana neiti Kuolema oli sopinut illanistujaiset muiden tuomiopäivän ratsastajien kanssa, hän oli pukeutut päälleen mustan pitsipaidan, korsetin, mustan harsohameen, mustat paksupohjaiset solkikengät sekä

sujauttanut keittiöveitsensä mustaan käsilaukkuun, jota koristi Skeleton Jack. Kuolema oli joutunut harkitsemaan vaatekertaansa erityisen tarkkaan, sillä hän ei ollut pitkään aikaan käynyt kuin pikaisissa virantoimitusasioissa Suomessa.

Viimeksi hänen tutustuessaan Suomen kulttuurielämään vähän tarkemmin, tiet olivat olleet tuskin kinttupolun veroisia, puita oli aivan liikaa kuten myös hyttysiä. Ilma oli ollut kylmempää ja koleampaa kuin Vatikaanin kryptassa. Kaiken lisäksi joku jatkuvasti veisaava vanha tyyppi kanteleen kanssa oli koko reissun ajan roikkunut perseessä kiinni ja tajunnut lopettaa ahdistelun vasta kun Kuolema manasi hänet suohon, joi-ta niitäkin oli seuduilla aivan liikaa. Kuolema oli vannonut, että saisi kulua ainakin tuhat vuotta ennen kuin hän suostuisi seuraavan kerran astumaan sen maan kamaralle, ellei ole aivan pakko.

Ja tässä sitä oltiin, pikkukaupungissa nimeltä Tampere. Onneksi tiet olivat sentään parempia. Poikien parissa pienikin auktoriteetin korotus, esimerkiksi pituuden lisääminen korkeilla koroilla, oli avuksi. Jos niillä pääsi kävelemään. Ja pääsihän niillä suurimman osan ajasta paitsi, että joku idiootti oli innostunut päällystämään puoli kaupunkia mukulakivillä. Kuolemalla oli yleensä ulkoasustaan huolimatta paljon auktoriteettia ihmisiä ja muita olentoja kohtaan, mutta nämä kolme poikaa olivat olleet niin kauan kuvioissa mukana, että keittiöveitsellä tai edes viikatteella uhkailu ei aiheuttanut enää muuta kuin naurunpyrskähdyksen.

Rutto, Sota ja Nälänhätä olivat niin ikään pitkästä aikaa Suomessa käymässä ja innoissaan kuin pienet lapset. Heille suomalainen juomakulttuuri oli omiaan ja pojat tuskin maltoivat odottaa ensimmäistä pontikkakannullistaan. Jo ensimmäisessä baarissa tuli kuitenkin hyvin selväksi ettei pontikkaa ja pirtua enää myydä ja sisällä ei saanut edes polttaa. Onneksi muita kansanperinnettä kunnioittavia herkkuja, kuten jaloviinaa ja kossua oli tarjolla. Pojat tietenkin ryyppäsivät perseet olalle, Rutto melkein kirjaimellisesti kompastuttuaan Sputnikin portaissa ja kierien ne alas niin vauhdikkaasti, että kenkä putosi jalkoineen pävineen. Pari humalaista nuorta naista vannoi siinä paikassa raittiyslupauksensa. Kuolemakin, joka ei selvin päin heidän seuraansa kestä, kallisti kuppia tavallista enemmän. Ilta meni tavallisella tavalla: jutellen, huudellen, kertoen kuulumisia maailman eri kolkista sekä pari erää biljardia pelaten. Melkein jo saattoi elää siinä kuvitelmassa, ettei mitään kummallista pääsisi tapahtumaan ja kaikki selviäisivät koteihinsa kuolleiden ja kunnianttomien valtakuntaan ilman mitään erityisiä kommelluksia. Turha luulo.

Minkä lie selkkauksen jälkeen Kuolema tajusi seisovansa yksin kesäyössä keskellä Tampereen keskustaa. Hän hillitsi naisellisen toistensuojeluvaistonsa, sillä näiden poikien turvallisuudesta oli turhaa stressata. Mutta heidän löytäminen tuntemattomasta kaupungista tapahtuisi vain Onnettaren armosta ja hän on muuten aika ämmä ja erittäin pihi nainen. Saman tien voisi yrittää nauttia omasta rauhasta ja jatkaa iltaa. Alkuyö oli leppoisa ja Kuolema päätti selvitellä päätään ulkoilmassa ja teki kävely-

lenkin Hämeenpuistossa. Hänen ei tarvinnut huolehtia tavallisista umpikännisistä ahdistelijoista, sillä hehkeän naisen ulkonäöstä huolimatta hänen todellinen olemuksensa paistoi sen verran läpi, että moukat pysyivät kaukana.

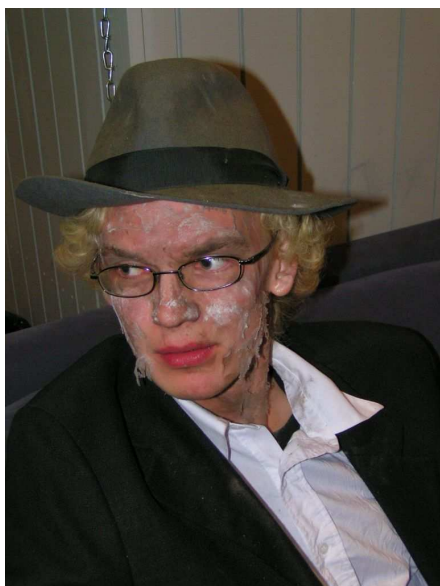
Onnetarkin piipahti visiitillä, sillä Hämeenpuistosta erään puun alta löytyi ranteen kohdalta irronnut käsi, joka ilmiselvästi kuului Rutolle. Vaikka tämän maan tapoihin saattoikin kuulua ruumiinjäsenten viskominen ympäriinsä, Kuolema ajatteli, että olisi parempi ottaa käsi talteen ennen kuin se alkaisi itseksensä etsiä isäntäänsä tai yrittäisi jälleen rakentaa filmiuraa itselleen. Kuolema keräsi käden talteen, piilotti sen käsilaukuunsa vain lievää vastenmielisyyttä tuntien ja jatkoi sen etusormen osoittamaan suuntaan.

Hän oli juuri lähestymässä punatiilistä tehdasrakennusta josta kyltin mukaan löytyisi panimo, kun eräs vanha herrasmies pysäytti hänet ja kysyi ystävällisellä, mutta elämänväsymystä ja epätoivoa huokuvalla äänellä:

- Anteeksi neiti, onko teillä kelloa?

Mythos Buster – Myytit nurin roolipeleistä

Pakko aloittaa sanoilla, kun joskus allekirjoittanut oli nuorempi niin... Täytyy kai tunnustaa, että nykyään kuulun jo niin sanottuun vanhempaan pelaajasukupolveen. Aloittaessani roolipelit 12 vuotta sitten asia tarkemmin tuntemattomien suhtautuminen oli harrastukseen hyvin vaihtelevaa. Asiaa ei lainkaan helpottanut se, että ensimmäinen koskaan pelaamani liveroolipeli oli vampyyrikauhua.



Larppien maskeeraus on toisinaan ulkopuolisista hurjan näköistä. Kuvassa Samuli pelissä Tampere by Night 2.

Totta kai, ajanmukaisesti, otsikoissa vilkkui saatananpalvonta ja hautakivien kaatelut. Vampire-genren pelaajat olivat tietenkin ensimmäisiä silmätikkuja asiaa kauhistuneille. Itse aloittelijana jouduin leimatuksi monien kanssapelaajieni tavoin. Väitteiden paikkaansa pitämättömyys oli sitä luokkaa, että emme voineet katsoa asiaa vain sivusta vaan päätimme oikaista mediassa vellovia valheellisia mielikuvia.

Aika oli sellaista, että moinen uusi ja outo harrastus ei voi tietää mitään hyvää. Tiedon puute ei tuntunut asian perään huutelevia haittaavaan. Itseasiassa en vielääkään ymmärrä kuka tai mikä silloin yhdisti roolipelit saatanaan, sen palvontaan saatikka hautakivien kaateluun. Oliko kyseessä vain se kuuluisa epäilytuntematonta kohtaan? Ihmisen perusluontohan on pohjimmiltaan se, ettei uusia asioita hyväksytä

helpolla. Allekirjoittaneelle tämä uusi harrastus toi tahtomattaankin erinäisiä keskusteluita mukanaan. Monet larpit joilla alkuaikoina pelailin olivat hyvinkin poliittisia ja historiapainotteisia. Moni vieras yllättyi, kuinka meillä nuorilla oli tietoa maailman ja Suomen historiasta saati nykypäivän politiikasta. Vaikka voisi luulla toisin, tämäkin aiheutti vain uusia epämääräisiä epäilyjä. Nyt moni meistä tuon päivän epämääräisen harrastuksen pariin ajautuneista nuorista on mukana itse politiikassa olipa töissä sorvin äärellä tai ylempänä toimihenkilönä. Yhdistävä tekijä on avarakatseisuus ja halu ottaa selvää asioista ennen, kuin alkaa leimaamaan toisia.

Ollessani nuorempi, politiikasta ei oma kaveripiirissä juurikaan keskustellut. Alkoi pieni kuiskinta, kuinka kuuluin outoon porukkaan joka keskusteli typeristä ja tylsistä asioista. Nykyisin huomaan olevani edelleen hyvin eri tavalla kiinnostunut päivän aiheista kuin moni silloisista tuttavistani.

Roolipelaajathan ovat arkkityyppinä syrjäänvetäytyviä, masentuneita ja omissa oloissaan olevia ihmisiä. Ei todellakaan. Monille roolipelaaminen antaa väylän toteuttaa itseään ja luvan tutkia itsensä eri puolia. Media luo meille suuria paineita siihen, millaisia meidän tulisi olla. Roolipelaaminen ei katso ikää, sukupuolta tai rajoittuneisuutta. Aloittaessani oli minullakin omat pienet epäilyni. Heti ensimmäisellä pelikerralla vastaanotto oli kuitenkin uskomattoman lämmin ja ennakkoluuloton vaikkun tuntenut kanssapelaajistani tai tapahtuman järjestäjistä juuri ketään. Tunsin olevani ulkopuolisenakin tervetullut ja vastaanotettu. Vuosien myötä esiintymis- ja sanavarmuuteni kasvoi suunnattomasti. Moni onkin sanonut että pelit ovat kehittään huimasti sosiaalisia taitoja niin työssä kuin vapaallakin. Suhteutuminen muihin on positiivisempaa ja rohkeampaa. Uskallus uusia asioita kohtaan on avoimempaa. Tiedän tapauksia, jotka ovat päässeet eroon peliharrastuksen kautta jopa pahasta esiintymiskammosta ja pyörivät nykyään työkseen näyttämöllä.

Roolipeliharrastuksen myötä ongelmien käsittelykyky paranee. Siinä oppii kyseenalaistamaan asioita. Asioita ymmärtää katsoa toisesta perspektiivistä. Itselläni kaveripiirini kasvoi harrastuksen myötä huomattavasti. Aina löytyy joku joka ehtii ja haluaa viettää aikaa kanssani. Uusiin ihmisiin ja tilanteisiin on helpompi tutustua ja suhtautua. Tuon kaiken lisäksi voimavarat arjessakin ovat kasvaneet sitten nuoruusvuosien. Vuosien takaiset tuttavuudet elävät yhä niin pelatessa kuin muutoinkin tavatessa. Eli kaukana ovat luulot antisosiaalisuudesta.

Roolipelien sanotaan monesti olevan liian avoimia ja seksistisiä. Tuo pitää paikkansa korkeintaan aikuisviihteen roolileikkien parissa. Pelimuotoisissa roolipeleissä tämä on kaukana totuudesta. On tapauksia, joissa liveroolipelin hahmoja voidaan kirjoittaa rohkeastikin. Hahmon lopullisen tulkinnan tekee kuitenkin aina pelaaja itse. Nykyisinhän seksiä tunkee kaikkialta aina tv-saippuan ihmissuhdeviidakosta aikakauslehtien sivuille. Roolipeleissä ketään ei pakoteta mihinkään eikä näitä median ihannoimia stereotypioita pyritä vahvistamaan, paitsi ehkä irtaviltaessa niille. Hahmonmukai-

nen pukeutuminen voi kuitenkin antaa ulkopuoliselle harhaanjohtavan kuvan. Kyse voi olla vaikkapa kyberpunkin synkästä korporatokraattisesta maailmasta. Moisessa ajassa pukeutuminen, moraalit ja eettiset arvot olisivat nykyisestä hyvin poikkeavia. Ei pidä tyrmätä asiaa ennen kuin selvittää, mistä on kyse. Liveroolipeleissä voi olla hahmona prostituoituja siinä missä homoseksuaalejakin. Kuitenkin seksi on asia, jota jokainen käsittelee omalla tavalla ja tahollansa, siksi hahmoissa otetaan huomioon myös ihminen itse. Rajansa asettaa fantasiassakin lopulta lakikirja. Hahmojen puhe saattavat roolin takia olla avoimempia, mitä henkilö muuten käyttäisi. Pääsee kokeilemaan omia rajojaan turvallisesti. Samalla tämä on havaintojeni mukaan johtanut suvaitsevaisuuteen. Hyväksymme ihmisen ehkäpä hieman helpommin sellaisena, kuin hän on. Tämä närkästyttäne konservatiivisia tahoja ja johtaa toisinaan juurikin uutisoinnissa tahattomiin ylilyönteihin. Olemme kaikki vain ihmisiä, toiset avoimempia asian suhteen kuin toiset. Se, että vietämme aikaa yhdessä pelien ulkopuolellakin aikaa ei tarkoita mitään villiä menoa. Härskimpää touhua näkee lähikuppiloiden tanssilattioillakin. Meillä illanvietoissa jutellaan, pelaillaan seurapelejä, saunotaan ja ennen kaikkea nautitaan hyvästä yhteistä ajasta lämminhenkisessä porukassa.

Sitten on tietysti huumeet. Allekirjoittaneella on oma ehdottoman kielteinen linjauksensa asiaan virkansakin puolesta. Huumeet kuuluvat peleissä vain osana ilmapiiriä luovaan mielikuvitusmaailmaan. Niitä saatetaan mallintaa liveroolipeleissä karkeilla, vehnäjäuholla ja muilla yhtä harmittomilla arkiaineilla. Niistä kyllä kirjoitetaan ja puhutaan peleissä. Ovathan ne osa nyky maailmaa, menneisyyttä ja tulevaisuutta - halusimme sitä tai emme. Huumaavista aineista vain tupakka ja alkoholi sallitaan ja nekin vain täysi-ikäisille erikseen rajatuissa peleissä, jotka omaavat pelipaikan puolesta anniskeluoikeudet ja tupakointitilat. Yleensä, jos jonkun edes epäillään olevan paikalla päihtyneenä niin asiasta keskustellaan ja tarvittaessa häntä pyydetään poistumaan paikalta. Peliporukka on muutenkin kollektiivisesti toisiaan tukeva. Tarvittaessa voi aina pyytää apua. Me emme tuomitse saati jätä ketään yksin ongelmiansa kanssa.

Kirjoittanut: Petra Haapa-aro

Pettuleipää puremassa: syö väärin, oikein

Nälkä. Inhottava olotila. Onneksi voin kävellä jääkaapilleni kasaamaan ohuenohuita saunapalvipippurijuustokinkkuviipaleita pehmeän, kuiduttoman vehnäpullan päälle. Kevytlevitettä vielä tykö, niin eiköhän tuo vatsan kurniminen taas puoleksi tunniksi lakkaa. Tai sitten voin ehkä syödä jotakin oikeaa ruokaa.

Mutta mitä jos olenkin fantasialarpissa. Hahmonani kiertelevä miekkamies ja saavun nuotiopaikalle marssittuani virstan toisensa perään. Siinä sivussa olen taistellut kaiken maailman mörköjä ja muita sadistisen pelinjohtajan keksimiä hirmuja vastaan. Huokaisen istumisen suomasta helpotuksesta ja avaan vihdoinkin muonapakkaukseni.

Se on riepuun käärittynä hiekansekaista mustaa känkkyä jonka päälle puraisen ruti-kuivaa suolalihaa. Palanpainikkeeksi huitaisen nahkaleilistä sameaa vettä jota löysin jostain lammikollisen. Kanssapelaajani eivät kiinnitä eväisiini huomiota lainkaan, ne maistuvat pahalta eivätkä ravintoarvotkaan ole aivan kohdillaan, ainakaan sen hiekan osalta.

Vaan auta armias jos kaapuni kätköistä ilmestyisikin muovinen kolapullo ja valmis-pitsapaholainen, joka tietenkin syötäisiin kylmänä. Kukaan tuskin sanoisi mitään heti paikalla, mutta pelin jälkeen saisin varmasti kuulla kunniani. Hahmon kuin hahmon on toki syötävä, mutta usein on pelaajan vastuulla huolehtia siitä, että murkinointi sopii pelimaailmaan. Oma lukunsa on toki pelinjohdon tarjoama ruoka. Sitä on liian usein liian vähän ja kun lopulta pelin jälkeen tulee keittiön siivoamisen aika, kaikki häviävät jonnekin. Luonnollisestikin uskottavien eväiden hankkimisen ja valmistamisen vaikeus riippuu pelin luonteesta. Kyberpunkin likaisen inhorealistsessa maailmassa nokkela pelaaja hoitaa energiatankkauksensa kätevästi miljööseen sopivilla energiapatukoilla. Pelkkää salaattia ja hunajakakkusia puputtavan haltiaprinssin eväkset saattavatkin sitten tuottaa vähän päänvaivaa pienelle pelaajalle.

Onneksi voimme kuitenkin hivenen huijata. Melkein mikä tahansa leipä näyttää melko uskottavalta kunhan sen käärii johonkin rättiin ja leikkaa sitä puukolla. Tosin nykyään saa kaupasta jopa ihan oikeaa pettuleipää, joka näyttää ja maistuu juurikin siltä että se kestää laukussa ikuisesti. Hammaskultaa maksavaa kuivalihaa voi ostaa, mutta sitä voi onneksi tehdä halvalla itse. Kiihkeimmät eläytyjät kaivavat maasta juuria ennen peliä. Puuastioita löytää kirpputoreilta ja paikoilta joissa on järjestetty larppeja. Kipoilla ja kupeilla näyttää olevan tapana unohtua metsään, vai onko lie kyseessä uhrilahja Ukolle. Jos hirvittää kauhoa evästä suuhunsa puukolla, voi ennen peliä vuolla lämpimikseen puulusikan puolikkaasta klapista. Juoma-astiat ovatkin sitten hivenen kimurantimpi juttu, sillä harva matkalainen kantaisi mukanaan jotakin niin epäkäytännöllistä kuin lasia tai pulloa. Tinatuoppeja ja juomasarviahan saa toki ostettua, ja kahden tai viiden litran hanaviinipakkaus muuttuu kätevästi leiliksi poistamalla pahvi ja liimaamalla nahkaa muovisen sisäpussin päälle.

Uskottavat larppieväät saa kasaan loppujen lopuksi melko pienellä vaivalla, kunhan hetken aikaa pohtii omaa hahmoaan ja pelimaailmaa noin yleensä. Tietenkin jos ruokapuoli käy jotenkin ylivoimaiseksi, jos vaikka sattuu pelaamaan kääpiötä ja tekoparta estää ruokailemisen, voi aina syödä nurkan takana salaa. Tunnelma siinä kyllä latistuu, mutta kurniva vatsa on huono kaveri. Toinen tapa on tankata ennen peliä jotta nälkä ei pääse yllättämään. Yhtä kaikki on tarpeen pitää itsestään huolta, sillä yllättävä verensokerin lasku tai nestehukka pelin aikana saattavat vaikuttaa eläytymiseen dramaattisesti. Hyvä ruoka – parempi peli.

Kirjoittanut: Olli Nupponen

Päätoimittajan jäähyväiset

Erun kuulumiset on saatu nyt hyvin käyntiin. Lupaukset on lunastettu, eikä varmasti ole menty siitä mistä aita on matalin. Päätoimittaja voi nyt hyvillä mielin siirtyä eteenpäin uusien haasteiden pariin ja toivottaa tulevalle seuraajalleen kaikkea hyvää. On aika antaa uusien tuulien puhaltaa.

Sen verran haluan kuitenkin jo paljastaa, että jäsenjulkaisumme ulkoasu tulee kohentumaan huomattavasti alan ihmisten päästessä asian kimppuun. Toivottavasti seuraava numero päätetään julkaista vielä ennen kesää 2010 vaikka seuralla on merkittävän vuosipäivän takia kiireinen vuosi edessä.

Lopuksi kiitoksen sana kaikille lukijoillemme. Vaikka kyseessä on seuran jäsenjulkaisu olemme saaneet hurjan määrän positiivista palauteta yleisesti alan harrastajilta sekä harrastuksen pariin aikovilta tulokkailta. Alan ilmaisjulkaisuille on selvästi kysyntää. Palautteenne on antanut meille paljon voimia ja innostanut vapaaehtoistyötä tekevää toimitustamme arjen muiden askareiden painaessa päälle. Toivotamme teidät kaikki lämmöllä tervetulleeksi jatkossakin julkaisumme pariin.

Antoisaa loppuvuotta
- Samu



Päätoimittaja jättää jäähyväiset arvovaltaisessa seurassa.