

# Mitä on Oikea roolipelaus

Viime aikoina jokaista Oikeaa roolipelaajaa on yhä enemmän alkanut ärsyttämään korvantauksistaan läpimärkien, melkein vaippaiässä olevien nuorten jatkuva isottelu. Nyt on lopultakin aika selventää noille kurittomille kakaroille, miten asiat oikeasti ovat! Roolipelaamisen merkittävimpana asiantuntijana Suomessa ja yleisesti eräänä koko maailman parhaista asiantuntijoista tällä alalla on velvollisuuteni tuoda julki ne totuudet, jotka ovat olleet jo yleisesti tiedossa, mutta joita ei vääranlaisesta hienotunteisuudesta ole rohjettu tähän mennessä pukea sanoiksi.

Sanomattakin on selvää, että eihän Oikean roolipelauksen jaloa henkevyyttä voi mitenkään edes kuvitella saavuttavansa ennen kuin on harrastanut roolipelejä vähintään 25 vuotta. Kuten niin monien asioiden kanssa, ikä ja kokemus ovat ne ratkaisevan tärkeä perusta, jonka päälle roolipelaamisen jalo torni rakentuu. Tosielämässä meillä ei ole Daern's Instant Fortressia, josta pongahtaisi pystyyn ylväänä pystyssä törröttävä roolipelaamisen taidon torni, vaan tämä linnoitus rakentuu hitaasti ja vaivalloisesti, palanen palaselta vuosien ja vuosikymmenten ankaran kilvoittelun ja kovan, rehellisen työnteon pohjalta. Jokaisen uuden kiven muuraus vaatii pohjakseen kaikki edelliset kivet. Emmehän rakenna taloakaan siten, että aloitamme katonharjalta, vai mitä?

Ratkaisevan tärkeitä seikkoja pelinjohtajalle ovat aina ja poikkeuksetta akateeminen sivistys ja riittävän laaja roolipeliaiheinen kirjasto. En voisi kuvitellakaan, että hyvää pelisessiota pystyisi laatimaan ilman lähdekirjallisuutta, johon kuuluu metreittäin roolipeliaiheisia kirjoja sekä suuri määrä tieteellistä kirjallisuutta. Ilman vankkaa astronomian, historian, lääketieteen, geologian, sosiologian, psykologian, arkkitehtuurin, biologian, etnologian, folkloristiikan ja monien muiden tieteenalojen tuntemusta ei kerta kaikkiaan voi luoda oikeaa roolipelikampanjaa! Toki on selvää, että kirjastojen palveluja voidaan käyttää hyödyksi, mutta todellinen tieto lähtee aina yliopisto- tai korkeakouluopinnoista, ja vuosien ahkerasta omatoimisesta opiskelusta. Oikean pelinjohtajan on tiedettävä kaikki kaikesta, tai vähintäänkin hyvin paljon joka asiasta.

Sanoohan jo AD&D:n 1st Editionin Dungeon Masters Guidekin sivulla 13, että alle 21-vuotiailla on Wisdom -1. Sivulta 12 käy ilmi, että kukaan voi olla Wizard, jos ikää ei ole vähintään 26 vuotta! Nuorten pitäisi lukea tämä alan perusteos, niin he näkisivät, minkä ikäisille roolipelit oli alunperin oikeastaan tarkoitettu. Niitä ei oltu todellakaan tarkoitettu

joillekin 21-vuotiaille tai sitä nuoremmille teineille, vaan aikuisille. Tästä väärästä käsityksestä, että alaikäisellä olisi koskaan mitään asiaa pelinjohtajaksi, johtuvat kaikki ne ongelmat, joita asiattomasti roolipeleihin liitetään. Oikea roolipelaaminen kunnon pelinjohtajan johdolla ei milloinkaan aiheuta ongelmia, jollaisiin voimme tutustua esimerkiksi Jack T. Chickin laadukkaasta "Dark Dungeons" -traktaatista.

Jokainen asioista oikeasti perillä oleva on myöskin poikkeuksetta tietoinen siitä, että ns. larppaus ei mitenkään voi antaa sitä laajapohjaista, syvällistä kokemusta roolipelaamisesta, jota todelliseen roolipelaamiseen pöydän ääressä tarvitaan. Lisäksi larppauksen lieveilmiöt, joista surulliset "Vampyyrit" ja "Siamin tytöt" -dokumenttiohjelmat olivat hälyttävä esimerkki, vaikuttavat haitallisesti nuorisoomme. Kukaan vastuullinen vanhempi ei siis suvaitse nuorten larppausta, vaan kannustaa heitä ensin pöydän ääreen. Harvoilla kunnollisen larppauksen asiantuntijoilla on aina vuosien kokemus oikeista roolipeleistä. Mikäli järjestetään larppi, johon hyväksytään alaikäisiä osallistujia, on selvää, että paikalla on oltava runsaasti täysi-ikäisiä valvoja. Mehän kaikki tiedämme, mitä siitä seuraa, kun alaikäiset nuoret päästetään riehumaan keskenään.

Tässä yhteydessä ei ole edes syytä käsitellä miniatyyri-, lauta-, tietokone- tai korttipelejä. Ne eivät ole roolipelejä, ne eivät ole koskaan olleet roolipelejä, eikä niistä milloinkaan sellaisia tule. Oikeaan roolipelaamiseen ei tarvita tinasotilaita, kortteja tai tietokoneita. Joskus erittäin harvoin miniatyyrejä voidaan käyttää apuna, mikäli esimerkiksi roolipelikampanjassa tapahtuu väkivaltainen konflikti. Sinänsä miniatyyreillä ei ole mitään tekemistä oikean roolipelaamisen kanssa. Oikea roolipelaaminen ei tapahdu pikku-ukkoja siirtelemällä, vaan se tapahtuu ihmisaivojen mutkikkaissa syövereissä!

Nyt pääsemmekin aiheeseen "taistelu". On totta, että joskus taistelua käytetään, yleensä suuren kampanjan loppuhuipentumana. Oikeassa roolipelissä taistelut ovat kuitenkin äärimmäisen harvinaisia, yhtä harvinaisia kuin oikeassa elämässäkin. Vai joudutko esimerkiksi sinä yhtenä kadulla puukkotappeluhin, keskellä kirkasta päivää? Vai menetkö kenties asematunneliin ja taistelet siellä örkkien kanssa? Niin, sitä minäkin. Et mene. Totuushan on se, että edes keskiajalla ei kukaan joutunut jatkuviin taisteluihin vastaantulijoiden kanssa, vaan väkivalta oli kuitenkin melko harvinaista. Näin ollen Oikean roolipelikampanjan eräs tunnusmerkki on se, että taisteluista niissä esiintyy äärimmäisen harvoin. Silti on selvää, että pelinjohtajan tulee aina olla RUK:n käynyt reservinupseeri. Varusmiehenä ja sen jälkeen reserviupseerikoulussahan kuitenkin opitaan sodan ja taistelun perusasiat. Sen lisäksi pelinjohtajan on oltava hyvin perillä omaan kampanjaansa liittyvistä taistelumetodeista

ja -taktiikoista. Omakohtainen kokemus, esimerkiksi miekkailukurssi, on ehdoton vaatimus kaikille pelinjohtajille. Ilman henkilökohtaista kokemusta ei Oikea pelinjohtaja todellakaan pysty hahmottamaan taisteluita.

Erityisesti Ropeconin tiimoilta saamme jatkuvasti kärsiä tietämättömien lasten häiriköinnistä. Onhan selvää, että Ropeconia järjestämään ei milloinkaan voida päästää ketään, jolla ei ole vähintään 5 vuoden kokemusta Ropeconin järjestämisestä. Ropeconin järjestäminen on aina verrattavissa suuryrityksen johtamiseen, josta ei jollain teini-ikäisellä voi olla edes flumphin (Tiny size) kokoista aavistustakaan! Verratkaamme Ropeconia esimerkiksi tavallisiin messuihin. Niitähän ei millään tavalla järjestetä, mainostetaan vain yrityksille, jotta nämä vuokraisivat esittelytilaa. Niinpä erilaiset messut ovatkin sitten meluisia, sekavia, ja täysin hyödyttömiä tilaisuuksia, joista ei kukaan saa mitään irti, ja joissa suosituin paikka on baariosasto. Ropecon sitä vastoin on aina ylevä tilaisuus, jossa käydään erittäin asiantuntevaa keskustelua, ja etenkin pelataan loistavia pelejä hyvässä järjestyksessä. Organisaatio toimii kuin junan vessa. Ilmiselvästi vuosikymmenten kokemus on se, jolla Ropecon toimii. Tässä yhteydessä on syytä myös mainita Ropeconin järjestäjien keskuudessa aina vallitseva syvä harmonia ja yksimielisyys asioista. Milloinkaan ei coniteassa ja muissa tärkeissä tahoissa synny mitään erimielisyyksiä eikä riitoja mistään aiheesta!

Nykyajan nuorten olisi siis aika kunnioittaa ylempiään, kuten olen tässä artikkelissa kristallinkirkkaan selkeästi perustellut. Mikäli nyt kuitenkin satut olemaan joku ymmärtämätön teini, etkä pysty hahmottamaan vaatimuksia, joita oikea roolipeli ja pelinjohtaminen sisältävät, ei ole syytä vaipua masennukseen. Opiskele ahkerasti, tee työtä, käy armeijassa, ota riittävästi vitsaa tekemistäsi lukuisista virheistä, jotka ovat ymmärrettäviä, joskaan eivät hyväksyttäviä, ja etenkin ano nöyrästi pääsyä jonkun kokeneen, Oikean pelinjohtajan peleihin. Pikkuhiljaa, vuosien työllä, jopa sinä saatat joskus olla Oikea pelinjohtaja! Niin utopistiselta kuin se kuulostaakin.

- np

(Ainoat Oikeat Mielipiteet koko multiversumissa ovat vain ja ainoastaan ja pelkästään täällä:  
<http://www.co.jyu.fi/~np/opinions/> )