

SABBAT-LARPPPI ■ ROOLIPELI RANSKASSA ■ FORGOTTEN REALMS ■ EFEMEROS

ROOLIPELAAJA

nro 17 / 8,95 €

NINJAT

SOPIVAT PELIIN
KUIN PELIIN

Ropecon 2008

Kunniavieraat
ja tunnelmat

Hârn

SIMULAATIOKLASSIKKO

ARVOSTELUSSA

Bilekuosi

**Dragonbane
the Legacy**

**Hunter:
the Vigil**

**Knights of the
Old Republic
Campaign Guide**

Tiedätkö, miksi **D&D:tä** kutsutaan **Pariisissa**?

TEKSTI: THOMAS B.

KÄÄNNÖS ENGLANNISTA: RISTO PAALANEN

Tyypillinen *rôliste* (ranskalainen roolipelaaja) on keskiluokkainen, valkoihoinen, kouluja käynyt mieshenkilö, joka juo limua ja syö roskaruokaa pelatessaan täsmälleen samaa D&D:tä kuin kaikkialla muuallakin. Pieniä eroja muihin länsimaihin kuitenkin on.

Ranskalaiset puhuvat ranskaa ja ovat tästä pirun ylpeitä. Kaikki amerikkalaiset elokuvat ja televisiosarjat dubataan, mikä ei varsinaisesti paranna yleistä englanninkielentaitoa. Tämän seurauksena ensimmäiset *rôlistet* olivat 70-luvulla hienojen yliopistojen opiskelijoita, joilla oli jo kokemusta kummallisista englanninkielisistä peleistä, kuten strategiapeleistä ja *Diplomacystä*.

Ne harvat, jotka ovat ulkomailla saaneet D&D:n näppeihinsä, levittivät tätä yleensä valokopioina. Tämän seurauksena ranskalainen pelikielienkäyttö on alusta alkaen ollut täynnä lainatermejä kuten XP ja DM. Näitä käytetään edelleen, etenkin vanhempien pelaajien piirissä. Termi "role playing game" käännettiin kuitenkin pian muotoon *jeu de rôle* ja lyhennettiin termiksi *jdR* (RPG vuorostaan viittaa tietokonepeleihin).

Roolipelaajien lukumäärä kasvoi 70-luvun lukemista, mutta varsinaista tutkimusta aiheesta ei ole tehty. Pelaajien määräksi arvioitiin aikoinaan 400 000, mutta aktiivisia pelaajia on luultavasti lähemmäs 50 000, minkä ansiosta suosittujen englanninkie-

listen roolipelien kääntämisen on edelleen kannattavaa.

Käännetyt teokset ovat usein alkuperäisiä pidempiä – ensinnäkin kielten välisten erojen takia, mutta myös siksi, että ne sisältävät usein enemmän pelimateriaalia. Esimerkiksi jokainen *Legends of the Five Rings* -pelin *Way of the...* -lisäosa sisältää myös skenaarion.

Jos itse peli sijoittuu Ranskaan, maahantuoja yrittävät lisäksi usein neuvotella luvan maakohtaisen lisäosan kirjoittamiseen, mikä onkin onnistunut *World of Darknessin*, *Hawkmoonin* ja *Shadowrunin* tapauksessa. Myös ulkoasu on hyvin tärkeä: jos alkuperäistä kuvitusta pidetään kehnona, kustantajat muuttavat sitä. Äärimmäisissä tapauksissa kirja saatetaan kuvittaa kannesta kanteen uusiksi.

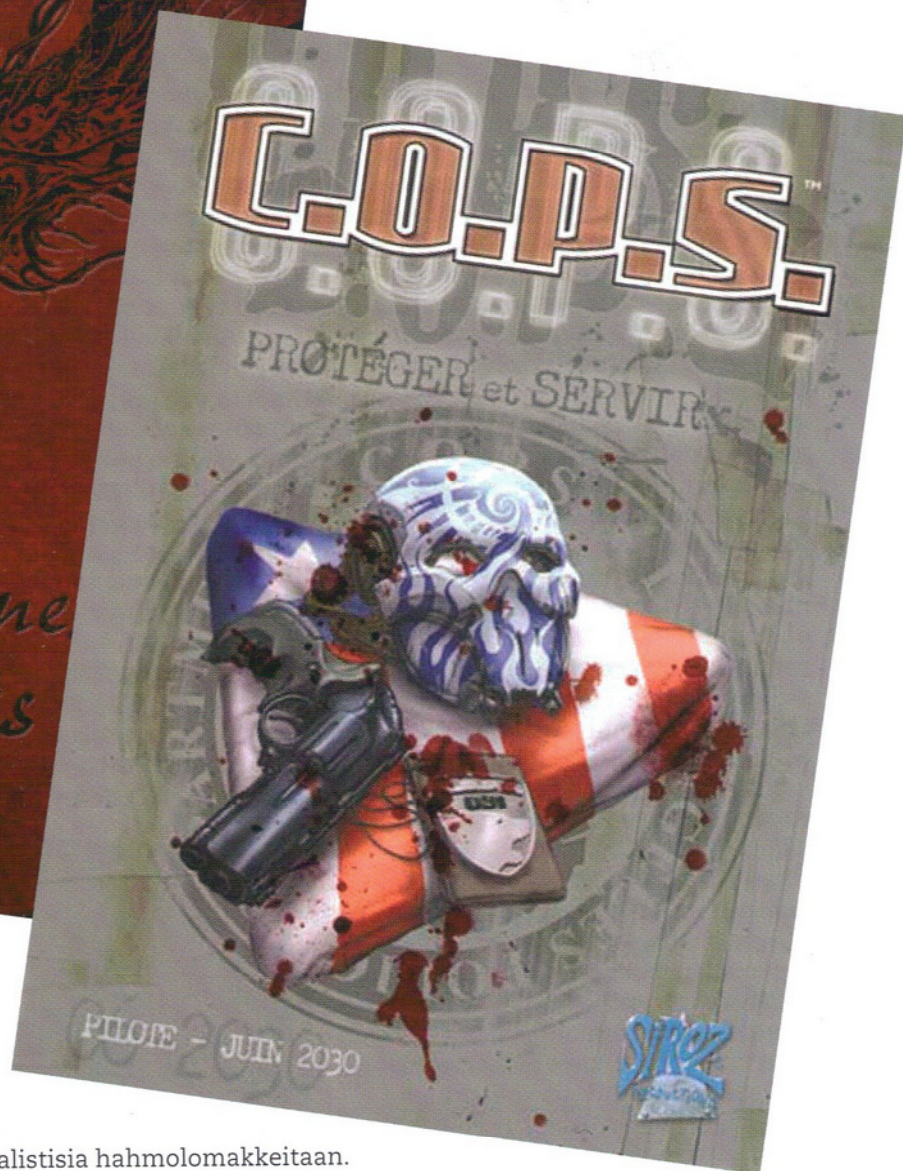
Ainoa muusta kuin englannista käännetty peli, jolla on ollut jotain vaikutusta, oli saksasta, ja sekin tapahtui 80-luvulla.

Au début des années 80

Ensimmäiset ranskankieliset roolipelikirjat ilmestyivät kauppoihin vuonna 1983. D&D:n punaisen laa-

tikon lisäksi tällöin ilmestyi kaksi ranskalaista luomusta, joista toinen oli fantasiapeli (*L'ultime épreuve*) ja toinen sijoittuu kelttiläiseen ympäristöön (*Légendes*). Samoihin aikoihin "valitse oma seikkailusi" -tyyppiset kirjat olivat hillitön hitti, ja niiden maahantuoja käänsi saksalaispeli *Das Schwarze Augen* sekä julkaisi sen sääntökirjat seikkailukirjojen taitolla. Vaikka tätä pidettiinkin herkkäuskoisten lukijoiden jallittamisena, monet ihastuivat ryhmäpelaamiseen ja liittyivät *rôlistien* joukkoon.

Toinen suuri kustantaja julkaisi kaksi roolipeliä, joista toinen oli ensimmäinen ranskalainen avaruusooppera *Empire Galactique*. Suuret kustantajat eivät oikein osanneet markkinoida näin kummallisia kirjoja, joten niiden myynti romahti eikä roolipelejä nähty tavallisissa kirja-kaupoissa vuosikausiin. Samoihin aikoihin monet normaalien jakeluverkkojen ulkopuolelle uskaltaneet roolipelaajat olivat jo kyllästyneet tavanomaiseen amerikkalaiseen luolastomeininkiin ja päättäneet julkaista omia pelejään.



L'exception culturelle

Kysyttäessä ranskalaisten ja amerikkalaisten roolipelaajien välisistä eroista kovanainen ranskalainen roolipelikirjailija **Groc** vastasi: "toisella on älyä, toisella ei". Ranskalaiset pitävät itseään amerikkalaisia älykkäämpinä sekä "sivistyneempinä" ja ovat ylpeitä onnistuttuaan suojelemaan kansallisia luomuksiaan jenkki-invaasiolta. Tämä ei estänyt McDonald'sia nousemasta Ranskan suosituimmaksi ravintolaketjuksi tai D&D:tä nousemasta myydyimmäksi roolipelikirjaksi.

Ranskalaiset pelit toki eroavat amerikkalaisesta roolipelinormista, mutta enemmän tyylin kuin sisällön osalta. Elokuvavertauksena kannattaa ajatella enemmän **Luc Besson**ia ja **Jean-Pierre Jeunet**ia kuin **Jean-Luc Godardia**.

Mitä vastarintaliike sitten 80-luvulla keksi? Taskulaskinpelaamisen vastapainona ensimmäinen kauhu-peli *Maléfices* käytti erittäin yksinkertaista järjestelmää ja nojasi ranskalaisiin kansanuskomuksiin **Lovecraftin** lonkerohirviöiden sijaan. *Hurlements* oli tunnelmaltaan niin syvällä historiallisessa mysteerien maailmassa, etteivät pelaajat saaneet nähdä edes

minimalistisia hahmolomakkeitaan.

Numeropainotteisemmat fantasiajärjestelmät hyötyivät humoristisista ja runollisista ympäristöistä. *Rêve de Dragonin* maailma on kokoelma lohikäärmeiden unia ja *Animonden* hahmot ovat hippejä, joiden varusteet ovat lemmikkejä. Koska näillä kustantajauntuvikoilla ei usein ollut kokemusta yritysten johtamisesta, monet niistä katosivat muutaman vuoden aikana. Eräät pelit muodostuivat kulttipeleiksi ja toisia julkaistiin myöhemmin vakaammalla pohjalla toimivien kustantajien toimesta.

Kultaiset vuodet?

90-luku oli ristiriitaista aikaa ranskalaisille roolipeleille ja tällöin koettiin niin ennenkuulumatonta kaupallista menestystä kuin erittäin huonoa julkisuuttakin. Vuonna 1990 juutalainen hautausmaa Carpentrasin kylässä häpäistiin ja rölösteja syytettiin siitä, että tämä olisi tehty osana roolipeliä.

Myöhemmin poliisitutkimus osoitti asialla olleen uusnatsijoukko, mutta julkisuuskuva oli jo kärsinyt.

Tätä seuraavina vuosina itsemurhien ja pahoinpitelyiden kaltaisista tapauksista syytettiin myös roolipelejä. Näissäkin tapauksissa tutkimukset osoittivat teinien olleen epävakaita ja masentuneita tai kärsivän vanhempiensa avioierosta tai sisäoppilaitokseen lähettämisestä.

Tästä huolimatta roolipelit olivat hieno syntipukki. Suosituissa TV-ohjelmissa huolestuneet psykiatrit varoittelivat vanhempia manipuloida pelinjohtajista. Useita roolipelitapahtumia peruttiin, koulujen rehtorit kielsivät kerhojen muodostamisen ja niin edelleen.

Tämä johti *Fédération Française de Jeux de Rôles* perustamiseen, jotta lehdistöllä ja poliitikoilla olisi virallinen äänitorvi, jonka puoleen kääntyä.

Useimmat roolistet eivät kuitenkaan ole suuremmin kiinnostuneita harrastuksensa järjestäytymisestä ja keskittyvät lähinnä omaan peliporukkaansa.

Nousukausi

Yrityspuolella ranskalaisten pelien kaksi pääasiallista kustantajaa 90-luvulla olivat Asmodée ja Multisim. Näistä ensimmäistä pidettiin rankkojen toimintapeli tuottajana, jälkimmäistä vuorostaan esoteerisempänä ja älyllisempänä. Kummallakin yhtiöllä oli useita kokopäiväisiä työntekijöitä sekä tehokkaat jakeluverkostot ja ne pystyivät mainostamaan tuotteitaan alan lehdissä.

Uusia roolipelisarjoja julkaistiin säännöllisesti ja niiden ulkoasuun oli kiinnitetty huomattavasti enemmän huomiota kuin 80-luvulla. Tämän lisäksi markkinoille ilmestyi oheistuotteita, kuten romaaneja ja keräilykorttipelejä.

Pelien kansainvälinen myynti rajoittui Belgian, Sveitsin ja Kanadan ranskankielisille alueille, mutta julkaisijat yrittivät koskella myös englanninkielisiä markkinoita. Multisimin *Nephilim* ja *Agone* julkaistiin myös Yhdysvalloissa ja Asmodéen *In Nomine Satanis / Magna Veritas* levisi sitäkin laajemmalle. Sen saksalainen, espanjalainen ja puolalainen painos olivat hyvin uskollisia alkuteokselle, mutta *In Nominen* amerikkalainen sovitut oli muutettu täysin hampaattomaksi konservatiivisia markkinoita varten. Samoin viimeisin ranskalainen vientipeli *Qin* menetti Atlantin ylittäessään Sodomian jumalansa.

Erkanevat polut

2000-luvun alussa myynti on alkanut heikentyä. Asiakaspulasta on syytetty huonoa julkisuutta, aloittelijoille suunnattujen roolipeli puutetta, keräilykorttipelien ja MMORPGien kovaa kilpailua sekä sitä, että pelaajat alkavat olla perheellistä väkeä. Tilanteeseen vaikuttaa myös se, että roolipelaajien ei ole tarpeen ostaa suurta määrää kirjoja vaan he voivat tulla toimeen samalla vanhalla peruskirjalla vuosikautsia ja kirjoittaa omat seikkailunsa.

Monet yritykset menivät nurin ja Ranskan kaikki roolipelilehdet kaatui. 1990-luvun merkittävimmät toimittajat ja pelinkirjoittajat olivat siirtyneet leveämmän leivän ääreen, yleensä tietokonepelien puolelle tai kirjoittamaan romaaneja ja sarjakuvia.

Jopa voittoa tehneet yritykset, kuten Asmodée, päättivät lopulta lopet-

taa roolipeli tekemisen ja keskittyivät lautapeli kaltaisiin paremmin myyviin tuotteisiin. Kun merkittävimmät yhdistävät tekijät olivat hävinneet, messut ja internet olivat ainoa keino ylläpitää yhteisöllisyyden tuntua. Sivustot pyörivät tiettyjen pelien ympärillä tai tarjoavat keskitettyä materiaalia, kuten seikkailuja.

Ranskan roolipeliskenen tärkein sivusto www.roliste.org alkoi hullusta ajatuksesta luetteloida kaikki maailmassa koskaan julkaistut roolipelikirjat. Se on nykyään tärkeä portaalisivusto, joka sisältää puolueettoman ja perinpohjaisen luetteloinnin lisäksi arvosteluja, linkkejä sekä alan uutisia, ja se myös jakaa Ranskan ainoaa roolipelipalkintoa GROG d'Oria.

Renessanssi

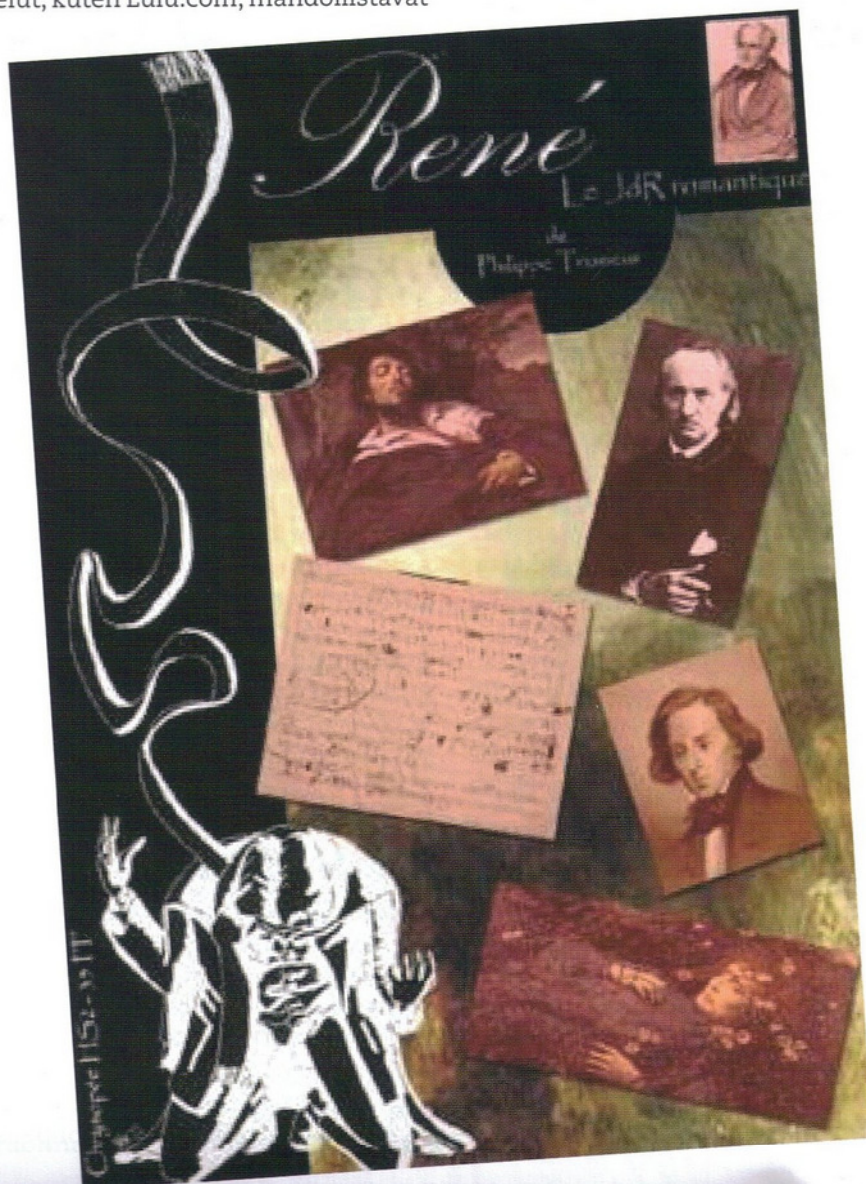
Vaikka suuret kustantajat sijaitsivatkin aikoinaan Pariisissa, internetin ansioista ympäri maailmaa sijaitsevat porukat ovat alkaneet kirjoittaa ranskankielisiä pelejä. Ilmaiset julkaisuohjelmistot, PDF-muoto ja print-on-demand-palvelut, kuten Lulu.com, mahdollistavat

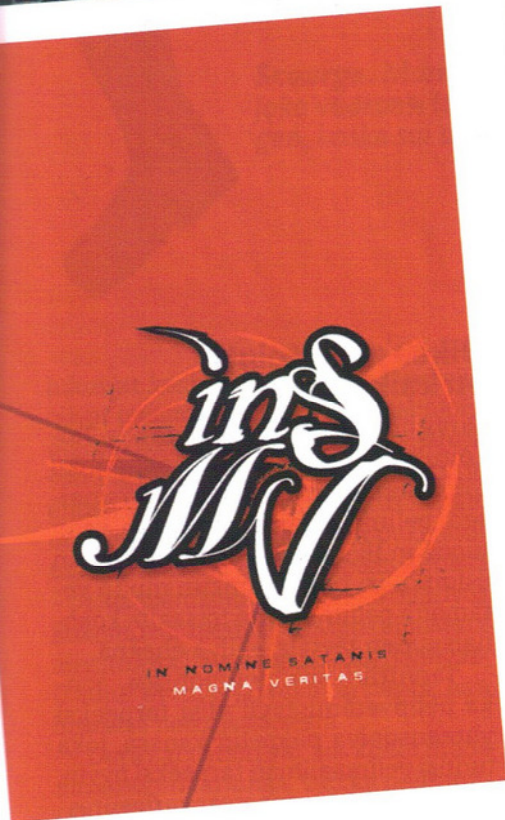
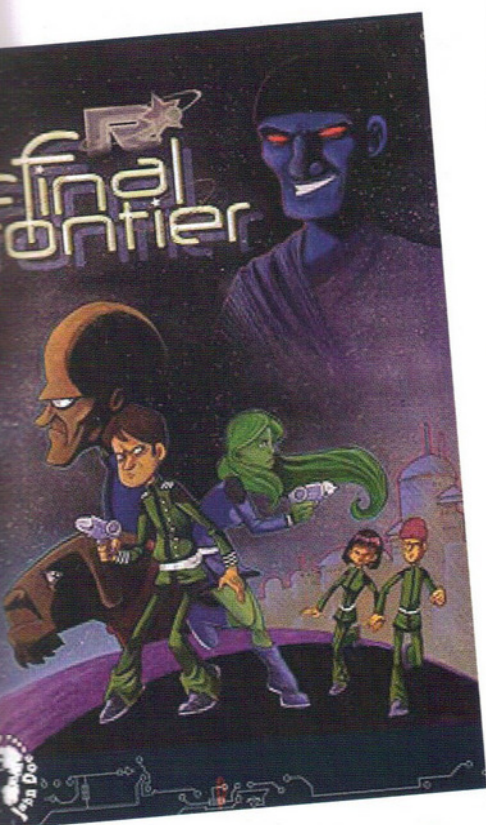
pienien pelien julkaisemisen, jolloin harrastelijoiden ja ammattilaisten välisen rajanveto on vaikeampaa.

Eräät kirjoittajat hyödyntävät **Greg Stolzen** lunnasmallia ja toiset jakavat töitään ilmaiseksi varmistaakseen, että heidän pelinsä painetaan heidän itsensä haluamalla tavalla. Koska roolistet ovat tottuneet kovakantisiin, kuvitettuihin sääntökirjoihin, tavanomaista painatusta pidetään edelleen tärkeänä. Tällä on hintansa: yhteisöjen pienuus tarkoittaa, että muutama tuhat kopiota myyvä peruskirja on menestys, ja lisäosien painosmäärät ylittävät harvoin tuhannen kappaleen rajaa.

Kuten aina, markkinoita dominoi D&D ja monet toivovat neljännen painoksen tuovan uutta verta harrastukseen vetoamalla WoW-pelaajiin.

Miksi D&D:tä sitten kutsutaan Pariisissa? Aitoon "Royale with cheese"-henkeen *donjon* on itseasiassa maanalaisen vankityrmen sijaan korkea torni. Puolustuksenamme taitaa taas olla «exception culturelle». ■





Viisi henkilökohtaista suosikkia

Qin, les Royaumes Combattants (7e Cercle, 2005): Historialliseen Kiinaan sijoittuvaa wuxia-toimintaa. Muodostui hitiksi loistavan kuvituksen ja vauhdikkaan kung fu -irrottelun ansiosta. Pelin historiallinen tarkkuus erottaa sen Feng Shuista ja jopa Legends of the Five Ringsistä. (Saatavilla englanniksi nimellä Qin, The Warring States.)

COPS (Asmodée, 2003): Lähtulevaisuuden itsenäiseen Kaliforniaan sijoittuva poliisipeli. Peli ei aivan ole kyberpunkkia ja se on monine lisäosineen varmaankin ensimmäinen peli, joka sisältää valmiin tarinankaaren. Juoni on jaettu TV-ohjelmien tapaan kausiin. (Saatavilla vain ranskaksi.)

In Nomine Satanis / Magna Veritas (Asmodée, 1989): Enkeleitä ja demoneja nykypäivän Ranskassa. Peli on täynnä mustaa huumoria, kirkonvastaisuutta, pop-kulttuuria, poliittisia ääri liikkeitä ja supervoimia. INS/MV on kirjoitettu ennen kuin Neil Gaimanin ja Terry Pratchettin Good Omensin ilmestymistä, mutta se on myöhemmin ottanut tästä runsaasti vaikutteita. (Saatavilla tavallaan – englanniksi nimellä In Nomine.)

Final Frontier (John Doe, 2006): Kieli poskessa kirjoitettu Star Trekin tapaisia scifi-sarjoja parodioiva peli, jonka säännöissä on mallinnettu näiden saippuaopperamaiset elementitkin. Fanit ovat versioineet järjestelmää vakavimpiinkin ympäristöihin, kuten BattleStar Galacticaan. Peli on osa lyhyempien roolipelien sarjaa, joka on suunnattu pelaajille, joilla on vähemmän aikaa monimutkaisten ympäristöjen opiskeluun. (Saatavilla vain ranskaksi.)

René, le jeu de rôle romantique (Philippe Tromeur, 2000): Peli, joka parodioi 1800-luvun romanttista kirjallisuutta ja joka on enimmäkseen saatavilla verkossa. Skenaarioita kutsutaan tragedioiksi, pelaajahahmot viettävät päiväänsä tuulella hulmuavissa vaatteissa kohtaloon surkutellen, siskoihinsa rakastuen ja päätyen heittäytymään Bretagnen kallioilta kuoleman syleilyyn. (Saatavilla englanniksi nimellä Wuthering Heights Roleplay.)

Entäs larpit?

Jeu de rôle grandeur nature (suom. "luonnollisen kokoinen roolipeli"), lyhennetään yleensä muotoon GN) on ollut kuvioissa 80-luvulta lähtien. GNistet (larppaajat) ovat vähemmistössä roolipelaajiin nähden ja ryhmänä he erovat näistä jonkin verran.

Koska harrastuksen aloittaminen on kalliimpaa, GNiste on yleensä vanhempi ja opiskelijaa luultavammin työelämässä. Myös naisten osuus on suurempi kuin roolipelaajien joukossa, sillä jopa kolmannes larppaajista on naisia. Pelit ovat useimmiten keskiaikafantasiaa lateksimiekkoinen, mutta myös eksoottisempia historiallisia ympäristöjä ja scifi-pelejä on järjestetty.

The Gatheringin tai Drachenfestin kaltaisia jättitaisteluita ei ole eikä freeformista ole tietoaakaan. Yhden illan murhamysteerit ovat hyvin suosittuja, koska ne ovat lyhyitä ja niiden järjestäminen on helppoa. Sen ansiosta myös perheelliset pelaajat voivat osallistua niihin. Pelityylin osalta ranskalainen larppaaminen sijoittuu puoleen väliin asteikkoa, jonka toisessa päässä ovat nimellisesti puvustautuneet numeroita huutavat amerikkalaiset ja toisessa päässä ovat Suomen kokeelliset immersio pelaajat.

Useimmat ranskalaiset larppaajat eivät perusta larppiteorioista ja -analyysistä, joten Solmukohdan kaltaisia tapahtumia ei oikeastaan järjestetä. Lähinnä tätä on päiväsaikaan järjestettävä Les GNiales, jossa pelinjärjestäjät tapaavat ja keskustelevat käytännön seikoista – lainsäädännöstä juonien kirjoittamiseen. Yöllä järjestetään La nuit des huis clos, jossa järjestetään 15 yhtäaikaista pikkupeliä.