

## Kolmas maailma

© Sami Koponen

Lähdemateriaali: Pelinjohtajan apulainen, Laserburn ja Kolhitut sankarit.

*Pelin tyyli ja miljöö: Jumalan kaupunki*

*Kolmannessa maailmassa* on kyse rahasta. Se on ainoa asia, jolla on merkitystä ja joka pitää yksilöt hengissä. Kaikkialla on kurjuutta, köyhyyttä, syrjäytymistä, yksinäisyyttä, toivottomuutta, väkivaltaa ja tuhoa – raha on ainoa keino hilata itseään ylös elämän likakaivosta. Rahaa ansaitsee parhaiten tekemällä kauppaa, mikä edellyttää sitä, että tuntee oikeat ihmiset. Muu on epätoivoista selviytymiskamppailua.

Pelimaailmana toimii valtaosa maailmasta eli kaikki ne alueet, joissa ihmiset elävät kurjuudessa – erityisesti suurkaupunkien slummit. Kehitysmat sortuneine yhteiskuntineen ja olemattomine infrastruktuureineen tarjoavat hyvän lähtökohdan, mutta mikään ei estä pelaamasta hyvinvointivaltion varjoisilla kujilla. Olennaista on, että maailma näyttää hahmojen kannalta olevan rappiutilassa, jossa ihmishenki on arvoton. Armottomuuden diktatuuri hallitsee: Näillä ihmisillä ei ole mitään turvapaikkaa tai -verkkoa, joka ottaisi heidät kiinni, kun he putoavat. Suuret organisaatiot ja yhteisöt käyvät omia valtataistelujaan, mutta hahmoilla ei ole siihen osaa eikä arpa. Hahmot ovat ravintoketjun pohjalla: Heti, kun he saavat kerätyksi riittävästi rahaa selviytyäkseen, he voivat joutua petojen kynsiin. Heidän parhaat yrityksensä voivat osoittautua turhiksi.

Ennen pelin aloittamista pelaajien ja pelinjohtajan pitää siis keskenään sopia, missä maankolkassa he haluavat pelata. Vaikka kurjuus onkin yhteinen tekijä, on kuitenkin olemassa erilaista kurjuutta. Esimerkiksi Afganistanin jalkaväkimiinojen raatelemat ihmiset elävät erilaisessa tilanteessa kuin vaikkapa Venäjän katulapset. Pelinjohtajalla on erityisen painava sana miljöövalinnan suhteen, koska hänen tehtävänsä on elävöittää pelimaailmaa omalta osaltaan.

*Hahmonluonti: Unohtumaton menneisyys*

Hahmonluonti tapahtuu *Kolhitut sankarit* –artikkelin avulla. Haitoista saadut kykytasot sijoitetaan hahmon ominaisuuksiin, erikoistaitoihin, yhteyksiin ja rahaan. Artikkelia täytyy muutamilta osin hieman soveltaa:

- Ikähaitat ovat *lapsi* ja *vanhus*. Lapsi tarkoittaa 9-14-vuotiasta, joka ei ole vielä fyysisesti eikä psyykkisesti kypsytynyt aikuiseksi. Vanhus taas on raihnainen henkilö, jonka fyysiset ja psyykkiset kyvyt ovat alkaneet rapistua. Vanhuksen ei siis tarvitse olla välttämättä iällisesti erityisen vanha, vaan hän on vain huonommassa kunnossa kuin keskiverto henkilö, joka asuu samassa ympäristössä. Esimerkiksi jos miljööksi valitaan jengien kansoittama slummi, voi jo 40-vuotias henkilö jäädä pahasti jälkeen parikymppisten suoritustasosta. Ylipäänsä pelimiljöössä ravinto on usein niin yksipuolista ja elinolot siinä määrin rasittavia, että vain harvat elävät yli 60-vuotiaiksi. Kumpi tahansa ikähaitta tuo viisi kykyastetta.
- Ulkonäkö- ja olemushaitat riippuvat luonnollisesti valitusta miljööstä, mutta viittaavat aina etnis-kulttuurisiin erityispiirteisiin. Esimerkiksi "erikoinen vaatetus" täytyy taten tulkita tietyn ryhmittymän symboleiksi (muslimit, prostituoidut, viranomaiset jne.) ja "erikoinen puhetapa" taas merkitsee jotain alueen valtakulttuurille vierasta kieltä, murretta tai slangia.

- Sidonnaisuus-haitta täytyy olla jokaisella hahmolla. Tämä kuvastaa hahmon välitöntä sosiaalista taustaa, josta hahmon täytyy pitää huolta (tai joka riistää hahmoa), jota hän kunnioittaa (tai pelkää) ja josta hänellä on ainakin yksi kontakti.
- Psykologisille tai "luonneominaisuuksille" ei lasketa prosenttiarvoja.
- Takaa-ajettu -haitan prosenttiarvot pyöristetään ylöspäin, koska tässä pelissä ei tehdä varsinaisia prosenttiheittoja. Eli esim. 15 % pyöristyy 20:ksi, ja tarkoittaa kymmensivuisesta nopasta sivuja 1 ja 2.
- Perintöesineet ja erikoiskyvyt on uudistettu kokonaan. Niistä lisää seuraavassa kappaleessa.
- Pelaaja kirjoittaa jokaisesta haitasta vähintään lauseen verran taustaa, eli mistä se on tullut. Jälleen on syytä huomioida valittu pelimiljö: brittiläinen köyhä piripää on voinut saada "jalattomuuden" loikattuaan pölyssä sillalta, kun taas nigerialainen vanhus on voinut saada saman haitan sisällissodan aikana harhaluodista.

Hahmoilla on kolme ominaisuutta: *neuvottelutaito*, *fyysinen kyvykkyys* ja *kokemus*. Neuvottelutaitoa käytetään sosiaalisissa tilanteissa, fyysistä kyvykkyyttä taas kaikkeen keholliseen toimintaan (juoksemisesta ammuskeluun) ja kokemus puolestaan tulee kysymykseen silloin, kun hahmo käyttää älykkyyttään (kattaen myös teknologian ja kaikki vähänkään monimutkaisemmat mekaaniset laitteet). Yksi ominaisuuspiste maksaa yhden kykytason. Jokaisessa ominaisuudessa tulee olla vähintään yksi piste. Tämän lisäksi hahmo voi hankkia kahdella kykytasolla erikoispiirteen jonkin ominaisuuden alaisuuteen. Sellainen ensisijassa kasvattaa hahmon toimintamahdollisuuksia, mutta joskus myös helpottaa tiettyjä toimia. Erityispiirteitä ovat merkittävät sosiaaliset asemat, erikoiskoulutukset, varusteet ja sen sellaiset. Myös haitat on hyvä kirjata kunkin ominaisuuden alla sen mukaan, mihin ne sopivat: Esimerkiksi "lapsi" useimmiten sopii kaikkiin kolmeen ominaisuuteen, mutta "itsehillinnän puute" koskee vain neuvottelutaitoa (ellei se sitten ole vakavaksi määritelty haitta, jolloin se vaikuttaa myös muihin ominaisuuksiin).

Hahmolla on myös yhteyksiä. Nämä yhteyshenkilöt ovat elintärkeitä kaupankäynnin kannalta: ilman alati laajenevaa kontaktiverkkoa hahmo ajautuu vararikkoon hyvin nopeasti. Kontakteilla on kaksi ominaisuutta: *kontaktiverkko* ja *uskollisuus*. Kontaktiverkon suuruus merkitsee sitä, miten laajat ja vaikutusvaltaiset yhteydet kontaktihahmolla on, uskollisuus taas sitä, miten hyvissä väleissä hän on pelaajahahmon kanssa. Kummassakin ominaisuudessa on oltava vähintään yksi piste. Pelaaja ostaa hahmolleen hankkimillaan kykytasolla myös kontaktiensa ominaisuudet aivan kuten omalle hahmolleenkin.

Jos hahmonluonnista jäi kykytasoja yli, nämä vaihtuvat tässä vaiheessa valuutaksi. *Kolmannessa maailmassa* käytetään vaihtokauppaa, rahataloutta ja palveluksia. Kukin kykytaso vaihtuu kahdeksi rahayksiköksi. Pelaaja voi vapaasti valita käteistä (valuutan tarkka nimi ja määrä riippuu pelimiljööstä) ja arvotavaraa sen verran kuin rahayksiköt antavat myöten, mutta palveluksia voi hankkia vasta pelin aikana.

*Kaupankäynti: Myy sitä, mikä tuottaa*

Hahmoilla on olennaisesti kaksi tapaa toimia maailmassa. Toinen on *kaupankäynti* ja toinen on *tehtävien suorittaminen*. Nämä liittyvät toisiinsa sikäli, että joskus saadakseen kauppatavaraa tai ylläpitääkseen yhteyksiään hahmon on suoritettava tehtäviä. Tehtäviä suoritetaan kuitenkin myös muista syistä, kuten hahmon omista tai hänen lähipiirinsä motiiveista. Peliteknisesti ilmaistuna tehtävien suorittaminen kattaa kaikki muut toiminnot, paitsi kaupankäynnin.

Kaupankäynnin ensimmäinen askel on kauppatavaran hankkiminen. Tämä tapahtuu joko yhteyshenkilöiden tai tehtävien kautta. Joskus tarvitaan molempia, kun kontaktit osaavat vain sanoa,

mistä rahanarvoista tavaraa löytyisi, mutta eivät itse pääse siihen käsiksi. Kaupankäynti ja tehtävien suorittaminen käyttävät samanlaista kaavaa onnistumisten laskemiseksi. Tilanteesta riippuen valitaan ensin joko yhteyshenkilön kontaktiverkkoarvo tai tehtävän vaikeusaste. Tämän jälkeen katsotaan, mitä ominaisuutta hahmo tilanteeseen tarvitsee: Jos kyseessä on yhteyshenkilön turvautuminen, kyse on neuvonpidosta, mutta tehtävän kohdalla voi tilanteesta riippuen käyttää muutakin ominaisuutta. Jos hahmo käyttää jotain tiettyä erikoispiirrettä, hänen on käytettävä sen ominaisuutta. Sopivan ominaisuuden alta lasketaan kaikki tilanteeseen sopivat haitat ja lisätään niiden määrä vaikeustasoon / kontaktiverkkoon. Tästä summasta vähennetään hahmon ko. ominaisuusarvo ja mahdolliset erikoispiirteet. Lopullinen tulos on arpakouran koko (kymmensivuisia noppia käyttäen). Onnistuminen määritellään heitettyjen noppien silmälukujen mukaan: jos nopista tulee yksikin 9 tai 10, hahmo epäonnistuu. Jos taas nopista tulee yksikin 7 tai 8, joku isompi taho on havainnut hahmon liiketoimet. Jos taas noppia ei jää heitettäväksi ainoatakaan, hahmo onnistuu automaattisesti ja isojen poikien huomaamatta.

*Eli: tehtävän vaikeusaste / kontaktiverkko + haitat – ominaisuusarvo – erikoispiirteet = arpakouran koko; paljastuminen, jos yksikin noppa 7-8 ja epäonnistuminen, jos yksikin noppa on 9-10*

Kauppatavaran myyminen on samankaltainen prosessi, joskin tässä kohtaa on pakko turvautua yhteyksiin. (Pelitarinan sisäisen logiikan kannalta muuten hahmo ei voi hankkia ja myydä samaa tavaraa saman yhteyshenkilön kautta.) Lisäksi mitä paremmissa väleissä hahmo on yhteyksiensä kanssa, sitä helpompi tavaraa on myydä. Kaava on siis muutoin sama, mutta valitun yhteyshenkilön uskollisuusarvo vähennetään arpakourasta.

*Siis: tehtävän vaikeusaste / kontaktiverkko + haitat – neuvottelutaito – erikoistaidot – yhteyshenkilön uskollisuus = arpakouran koko; paljastuminen, jos yksikin noppa on 7-8 ja epäonnistuminen, jos yksikin noppa on 9-10*

Jos hahmon liiketoimet paljastuivat, pedot (pelimiljööstä ja tilanteesta riippuen esim. tullitarkastajat, jengiläiset, korruptoituneet poliisit, vapaustaistelijat, ryövärit tai saman alan suuremmat yrittäjät) tulevat vaatimaan osuutta alueellaan tehdystä liikevaihdosta. Heidän vaatimuksensa on puolet kaupan lopullisesta tuotosta. Veronkanto "roolipelataan normaalisti", eli pelaaja voi turvautua joko puheenlahjoihinsa, tehtävään tai palvelukseen tilanteesta selvitäkseen. Puheenlahjoilla viitataan siihen, että tilanne fiktiossa voi syystä tai toisesta olla sellainen, että asia voidaan sovittaa. Tehtävä toimii kuten säännöistä voisi olettaa (tehtävän vaikeusaste + haitat – ominaisuusarvo – erikoistaidot).

Kaikkia sosiaalisia suhteita ei kuitenkaan hoideta pelkällä rahalla. Pelinjohtajan niin salliessa (so. hänen keksiessä pelitilanteeseen sopivan syyn) pelaaja voi saada yhteyksiltään automaattisella onnistumisella kauppatavaraa, mutta hän jää palveluksen (so. tehtävän) velkaa. Sama pätee myös petojen vaatimuksiin: rahallisen verottamisen sijaan he voivat vaatia palvelusta jossakin asiassa. Aloite voi luonnollisesti tulla kummalta taholta tahansa. Hahmo voi esimerkiksi yrittää tehdä palveluksen pedoille, jotta nämä eivät tulisi hätyyttelemään hänen kaupankäyntiään.

Onnistuneesta kaupankäynnistä saa siis tuloja. Hankittujen rahayksikköjen määrä lasketaan yksinkertaisesti laskemalla yhteen myyvän yhteyshenkilön kontaktiverkko tai tehtävän vaikeusaste ja välittävän yhteyshenkilön kontaktiverkkoarvo. Tästä vähennetään puolet, jos hahmon toimet paljastuivat ja pedot saivat osuuteensa.

*Rahan käyttäminen: Kyse on vain hinnasta*

Raha on pelaajahahmolle välttämättömyys. Ilman rahaa hahmo ei pysty parantamaan asemaansa eikä pitemmällä tähtäimellä pysy edes hengissä. Lienee sivumennen paikallaan sanoa, ettei "rahan" tarvitse olla välttämättä virallista valuuttaa, kunhan se vain on käypä vaihdon väline. Hahmon varallisuus voi hyvin olla sidottu erilaisiin hyödykkeisiin, seteleistä huumeisiin. Tämän vuoksi hahmon omaisuutta mitataan rahayksiköissä, jotka voidaan tulkita eri tavoin pelifiktio tarpeiden mukaan.

Joka päivä hahmo kuluttaa yhden rahayksikön verran henkensä pitimiksi. Jos hahmolta siis loppuvat rahat, hän yksinkertaisesti menehtyy kahden nollapäivän jälkeen. (Pelaaja ei voi tahallaan jättää elatusrahoja käyttämättä, vaan hahmo kuluttaa automaattisesti rahayksikön välttämättömiin juokseviin menoihinsa).

Hahmon sidonnaisuus-haitan myötä määritelty taustayhteisö odottaa hahmolta joka päivä yhden rahayksikön edestä tukea ja ylläpitoa. Taustayhteisö tai sen edustaja ei kuitenkaan menehdy, vaikkei hahmo aina jakaisikaan omastaan heidän hyväkseen. Yhteisö kuitenkin reagoi muilla, tilanteeseen sopivilla tavoilla (kuten halveksunnalla, pettymyksellä, syytöksillä tai surulla).

Rahaa voi käyttää myös hahmon ominaisuuksien parantamiseen ja yhteyshenkilöiden hankkimiseen: kaksi rahayksikköä vastaa yhtä kykytasoa (jolloin esim. erikoispiirteen saa neljällä rahayksiköllä). Tämänkin rahankäytön pitää kuitenkin heijastua pelin tarinassa, eli esimerkiksi neuvottelutaidon parantaminen voisi tarkoittaa, että hahmo jakelee parilla seuraavalla kerralla lahjuksia. Samalla tavalla merkitykselliset (so. peliteknisesti vaikuttavat) varusteet tai arvoasemat hankitaan erikoispiirteinä. Uusia yhteyshenkilöitä hankitaan aivan kuten hahmonluonnin yhteydessä, mutta vanhoista voi parantaa vain uskollisuusarvoa rahaa jakamalla. Kerran hankittujen yhteyshenkilöiden kontaktiverkko ei muutu pelin aikana.

### *Lopuksi*

*Kolmas maailma* on ytimeltään perinteinen roolipeli, joka kaipaa toimiakseen aktiivista pelinjohtajaa. Säännöt ovat kohtuullisen abstraktilla tasolla, jolloin jää pelinjohtajan ja pelaajien tehtäväksi elävöittää niitä kerronnallaan. Tehtävät sopivat kaikenlaiseen toimintaan ja ihmissuhteet kehittyvät "normaalin roolipelaamisen kautta": pedot voivat jopa tappaa yhteyshenkilöitä noin vain ja tuhota vartioimatta jätettyä omaisuutta, vaikka nämä olisivatkin erikoispiirteitä. Hahmojen toimintojen tulee aina olla realistisia pelin fiktion kannalta ja juuri tässä erikoispiirteet tulevat käyttöön: ilman erikoispiirrettä "auto" pelaaja ei voi asettaa tehtäväkseen vaikkapa isojen tavaramäärien kuljettamista. Joskus yhteyshenkilöt voivat kieltäytyä kaupankäynnistä syystä tai toisesta (jolloin tosin pelaajat voivat vaatia asiasta tehtäväheittoa) ja joskus taustayhteisöissä tapahtuu muutoksia, joihin hahmojen on pakko reagoida. Takaa-ajajat -haitan vainoojien ilmestyminen vaatii heiton, mutta pelinjohtaja päättää vapaasti, milloin asiasta heitetään. Pelinjohtajan tulee ylipäänsä pelata kovaa ja armottomasti, jotta Kolmannelle maailmalle ominainen kurjuus ja epätoivo pääsevät esille.

Tehtävien vaikeusasteet riippuvat viime kädessä pelinjohtajan päätöksistä, mutta suuntaviivojen tasolla ensimmäiselle vaikeusasteelle kuuluvat yksinkertaiset ja vaarattomat toimet (viestien viemiset, tavaroiden huoltaminen, vahtiminen), kolmannelle laittomat, vaaralliset ja toista ihmistä vahingoittavat toimet (huumekauppa, mukilointi, petokset). Vaikeusaste kohoaa sen mukaan, millainen vastus on ja mihin hahmo pyrkii: Esimerkiksi yksin viiden aseistautuneen jengiläisen kurmottaminen on kuudennella tasolla, mutta näiltä piiloutuminen kolmannella tasolla. Tässä kannattaa kuitenkin huomata, että erikoispiirrettä ei voi käyttää kahdesti samaan tehtävään: jos piirre jo mahdollistaa tehtävän yrittämisen, se ei enää alenna vaikeusastetta. Jos hahmo joutuu

syystä tai toisesta vastakkain yhteyshenkilöiden tai toisten pelaajahahmojen kanssa, vaikeusaste määräytyy vastapuolen sopivan ominaisuusarvon mukaan. Pelinjohtajan ei tarvitse huolehtia siitä, ovatko vaikeusasteet täysin tasapainossa ja johdonmukaisia: elämähän ei ole reilua tässä pelissä.