

# Näytelmäpeli

© Sami Koponen

Lähdemateriaali: Lucifugem, Kaiken se voittaa...

*Monesti astellessani Pihkapahkan nokisilla raunioilla muistelen sen kohtalonhetkiä ja mietin, miten toisin kaikki olisikaan voinut mennä. Mutta niin vain sinä kesänä varjot kasvoivat ja viha yltyi, kunnes viimeinen tuho oli vääjäämätön.*

Näytelmäpeli on oma yritykseni rakentaa jonkinlaista siltaa elopelaamisen ja "modernin roolipelaamisen" eli forgelaisuuden välille. Ruotsalainen JeepForm on tietysti edelläkävijä tässä suhteessa, ja tehnyt jo merkittävää työtä yhdistääkseen terävän kerronnan keholliseen ilmaisuun. Kuten arvata saattaa, sen paremmin JeepForm kuin tämäkään tuskin saavuttavat suosiota elopelaajien ja forgelaisien pelien ystävien keskuudessa. Pikemminkin kohdeyleisöksi on hahmoteltu ne, jotka kaipaavat forgelaisilta peleiltään enemmän toiminnallisuutta ja ne, jotka kaipaavat elopeleiltään enemmän rakenteellisuutta.

Pelissä on seitsemän valmishahmoa, Lucifugemin kolmannessa kappaleesta esitellyt merkkihenkilöt (epäkuolleet poislukien). Muutamissa hahmoissa on liian vähän tarttumapintaa ja sidoksia toisiin hahmoihin, joten muutamat terävöittämiset ovat paikallaan:

- Magnus: hän tietää Emiliaan liittyvän jotain epäilyttävää ja mahdollisesti vaarallista. Hän kunnioittaa Peuransarvea toisena uskonmiehenä, vaikka ei voikaan hyväksyä hänen uskontoaan.
- Herman: hän on kaldanni, mutta asuttuaan pitkään Pihkapahkassa hän on alkanut omaksua vidarien uskonnollisia käsityksiä ja on vakuuttunut Peuransarven viisaudesta juteltuaan tämän kanssa kerran. Robert metsärosvoineen on surmannut useita hänen soturitovereistaan.
- Peuransarvi: Robertin isä. Hän haluaisi palauttaa rauhanomaiset välit kaldannien ja vidarien välille.
- Robert: Peuransarven poika. Rakastunut Emiliaan.

Peli alkaa loppukeväästä, kun Otto on saanut kontaktin Robertiin ja Emilia on asettunut asumaan Erlandin katon alle. Pelaajien kannattaa kuitenkin lukea myös edeltävät tapahtumat, jotta saavat kokonaiskuvaa tilanteesta.

Kukin pelaaja tarvitsee kaksi pelimerkkipussia tai -taskua, yhden mustan ja yhden valkoisen pelimerkin sekä runsaasti muunvärisiä pelimerkkejä. Kukin pelaaja laittaa vasemmanpuoleiseen pelimerkkipussiinsa pelaajien määrän verran muunvärisiä pelimerkkejä, yhden mustan ja yhden valkoisen pelimerkki. Oikealla olevaan pussiin hän laittaa vähintään kourallisen muunvärisiä pelimerkkejä.

## *Selkkauksenratkaisu*

Näytelmäpelissä on käytössä forgelaisista peleistä tuttu selkkauksenratkaisutyyli, eli kerralla ratkotaan hieman isompia asioita kuin vain yhtä toimintoa. Normaalissa kohtauksessa neuvotellaan ensin sopivasta selkkauksesta ja sitten ratkaistaan se. Pelaaja ilmaisee itselleen sopivan selkkauksen paitsi hahmon repliikillä myös ristimällä samalla kätensä rinnalleen. Vastapuoli tai selkkauksen muut osanottajat voivat jatkaa neuvottelua, tai toimia samoin ilmaistakseen hyväksyntänsä selkkauksen sisällöstä.

Selkkauksen tavoitteena tai panoksena ei voi olla pelaajahahmon kuoleminen tai muu pelikyvyttömäksi tekeminen.

Kun selkkauksesta on päästy yksimielisyyteen, kukin siihen osallistuva ottaa vasemmasta pelimerkkipussistaan niin monta muunväristä pelimerkkiä kuin luulee tarvitsevänsä (ainoatakaan ei ole pakko ottaa). Pelimerkit paljastetaan yhtä aikaa ja selkkauksen voittaa se, joka käytti eniten pelimerkkejä. Kohtausta jatketaan niin, että kukin pelimerkki edustaa yhtä argumenttia (tai toimintoa, selkkauksen muodosta riippuen) hahmojen välisessä yhteenotossa. Selkkauksen voittaja pääsee siis luonnollisesti sanomaan viimeisen sanan.

Pelaaja voi myös käyttää mustan tai valkoisen pelimerkin, mutta nämä poistuvat käytön jälkeen selkkauksikäytöstä, joten kyse on kertapanostuksesta. Mustan pelimerkin pelaaminen tarkoittaa aggressiota, jolla vastapuoli alistetaan ja selkkaus voitetaan automaattisesti. Mustan pelimerkin paljastaessaan pelaajan tulee ärjäistä kuuluvasti. Kohtausta jatketaan kuten yllä siten, että mustan merkin pelaaja pääsee lopettamaan selkkauksen. Valkoinen pelimerkki kuvastaa antautumista, jolloin vastapuoli voittaa välittömästi. Valkoisen pelimerkin paljastaessaan pelaajan tulee polvistua toisen polvensa varaan. Kohtausta jatketaan argumentoinnilla normaalisti ja valkoisen merkin pelannut pääsee sanomaan viimeisen sanan (joka kuitenkin tuo ilmi periksi antamisen vastapuolelle).

Tasapelitilanteessa – useammalla osapuolilla on saman verran muunvärisiä pelimerkkejä, mustat merkit tai valkoiset merkit – vedetään vasemmasta pussista lisää pelimerkkejä, kunnes tarvittava voittaja löytyy. Kuitenkin, jos missään vaiheessa kukaan osapuolista ei esitä yhtään pelimerkkiä, selkkaus päättyy ratkaisemattomana.

### *Pelimerkkien saaminen*

Selkkauksen häviäjät ottavat erotuksen verran pelimerkkejä voittajan kädestä ja laittavat ne omien merkkiensä kanssa vasempaan pussiin. Jos selkkauksessa on useampi osapuoli, voittajan kourallista pääsee tyhjentämään ensin se, joka hävisi kaikkein suurimmalla erotuksella. Jos häviäjät tarjosivat saman verran pelimerkkejä, he ottavat voittajan kädestä erotuksensa vuorotellen. Jos voittajalle jää tämän jälkeen pelimerkkejä, hän laittaa ne oikeaan pussiinsa. Mustat ja valkoiset pelimerkit, kuten sanottu, poistetaan selkkauksierrosta niiden pelaamisen jälkeen.

Pelimerkkejä voi saada myös palkkioina toisilta pelaajilta. Palkitsemisen syitä on useita:

- a) Pelaaja näyttelee hahmoaan toimia pelkän kerronnan sijaan
- b) Pelaaja pelaa hahmoaan "hyvin", eli viihdyttävästi, uskottavasti tai dramaattisesti
- c) Pelaaja tulee mukaan kohtaukseen pelaamalla sivuhahmoa
- d) Pelaaja tekee *pelaajien välisessä* ristiriitatilanteessa hyvän ratkaisuehdotuksen tai muuten vie pelaamista eteenpäin
- e) Pelaaja pelaa hahmoa, jonka menestys sopii hyvin yhteen oman hahmon tavoitteiden kanssa

Pelaaja voi palkita toista pelaajaa vain yhdellä muunvärisellä pelimerkillä per tilanne per palkkion syy. Useampi pelaaja voi siis palkita samaa pelaajaa samasta syystä samaan aikaan. Samoja palkitsemissyitä voi käyttää koko pelin ajan. Kaikki palkkiona annetut pelimerkit otetaan oikeasta pussista ja laitetaan vasempaan pussiin. Pelaajien tulee huolehtia siitä, että heillä on aina riittävästi pelimerkkejä oikeassa pussissaan.

### *Kohtaukset*

Peli jakautuu kolmeen näytökseen: Loppukevääseen, Lopun enteisiin ja Pihkapahkan kohtaloon. Kukin näytöksistä jakautuu tarpeelliseksi määräksi kohtauksia. Jokaisessa näytöksessä jokaisen pelaajahahmon tulee esiintyä vähintään yhdessä kohtauksessa, joten kohtausten määrä riippuu hieman pelaajien määrästä (toisaalta useampi hahmo voi esiintyä myös samassa kohtauksessa).

Loppukevään tapahtumia, joita kohtauksissa täytyy huomioida: talo palaa, varkaudet lisääntyvät ja porvarit valittavat, metsärosvot ryöstävät karavaaneja menestyksekkäästi, Etheliä syytetään noituudesta.

Lopun enteiden kohtauksissa huomioitavat tapahtumat: joukko jalkamiehiä ei palaa metsän partiokierrokselta, Ikiukko näkee enteellisen näyn, vidarit aikovat viettää kevättriittiä Kivikehällä, vidarit siirtyvät kylistään metsiin.

Pihkapahkan kohtalo -näytöksen kohtauksiin liittyviä tapahtumia: pihkapahkalaisten keskuudessa liikkuu huhuja, ihmiset kokoontuvat Pihkapahkan torilla, tulipalo, hiljainen aamu.

Pelaajien pelaamat mustat ja valkoiset pelimerkit vaikuttavat kaldannien ja vidarien välisten suhteiden kehitykseen. Pelaajat vertaavat näiden pelattujen pelimerkkien määrää: jos mustia on pelattu enemmän kuin valkoisia, kansanryhmien välit kääntyvät väkivaltaisiksi. Valkoisten ylivoima taas tarkoittaa rauhallisia välejä. Tasapeli tarkoittaa molempien suhteiden ilmenemistä. Näytösten tapahtumia on tarkoitus tulkita näiden kautta: Esimerkiksi "metsärosvot ryöstelevät karavaaneja menestyksekkäästi" voisi mustien ylivoimalla tarkoittaa, että pihkapahkalaiset kaldannit syyttävät vidareita metsärosvojen laskuun vakoilemisesta kun taas valkoisten merkkien mukainen tulkinta voisi tarkoittaa sitä, että metsärosvot jakavat saaliistaan nälkäisille köyhille etnisestä taustasta riippumatta. Tasapelillä molemmat voisivat tapahtua.

Pihkapahkan kohtalo riippuu siitä, mikä on mustien ja valkoisen merkkien välinen suhde viimeisen näytöksen lopussa: mustien enemmistöllä kansanosat ajautuvat silmittömään verenvuodatukseen ja valkoisten tapauksessa he pystyvät elämään yhdessä rauhanomaisesti. Jos missään vaiheessa kaikki mustat tai valkoiset merkit tulee pelattua, Pihkapahkan kohtalo on välittömästi sinetöity (tilannetta ei siis voi tasoittaa pelaamalla viimeisen toisen värisen merkin). Tasapelitilanteessa kansanosat ovat epäluuloisia toisiaan kohtaan ja suosivat omiaan siinä missä voivat, mutta sietävät kuitenkin vastapuolen läsnäoloa.

### *Pelilliset vaikutteet*

Tuli sitten tehtyä toinen peli Pihkapahkan kohtalosta, mutta en silti pitäisi Näytelmäpeliä toisintona Kesäyössä sielut vietellään -pelistä. Näytelmäpelin teema nousi aika luontevasti sen lähdemateriaaleista. Sen sijaan pelimerkkien ja eleiden yhdistäminen fiktion ikään kuin mekaniikkaa kätkemään on peräisin Push #1:ssa julkaistusta Shreyas Sampatin erinomaisesta *Mridangam* -pelistä ja Eero Tuovisen kehittelemästä korttipelistä. Pelimerkkien kätkeminen käteen ja niiden vertailu on Tuovisen keskeneräisestä roolipelistä *Whitecollar Punks*. Resurssien yhdistäminen argumentteihin puolestaan löytyy Bakerin *Dogs in the Vineyardista* ja Machellin *Covenantista*. Palkkioiden esikuvana on samanlainen "hei, tuo oli siistiä" -kommenttien formalisoiminen joka löytyy Bossin *Breaking the Icesta* ja Wilsonin *Parhaasta katseluajasta*. Mustien ja valkoisen merkkien kaksoisvaikutus niin hahmojen välisiin selkkauksiin kuin pelimaailman tapahtumiin sekä suhdanteiden mukaisesti tulkittavat näytösten tapahtumat ovat aika päheitä, mutta (yllättävää kyllä) en pysty paikantamaan samanlaista mekanismia mihinkään muuhun peliin.