

(Tiedoksi: Tämä peliraportti olisi ollut kiva julkaista *Roolipelaajan* numerossa 24, mutta koska edellinen numero 23 jäi viimeiseksi, laitoin tekstini *Roolipelaajan* foorumille 25.10.2009. Foorumi kuitenkin ajettiin alas jo 1.11.2009, joten siirsin tekstini tällaiseksi tiedostoksi.)

Hidas kuolema olohuoneessa

Roolipelaaja #23 kolahti postilaatikosta tiistaina. Torstai-iltana pelasimme Jää hiljaisuus -skenaarion. Lopputulos oli eräs vuoden parhaita pelikertoja.

Pientä laittaa

Risto J. Hiedan kirjoittama skenaario kolahti itseeni kerralla. Ehkä se johtui osin siitä, että *Jää hiljaisuus* edustaa tyylipuhdasta suljetun tilanteen draamaa. Tällaiset näytelmän tai kenties larpin kaltaiset asetelmat antavat pelaajille tilaa ja antavat pelinjohtajan keskittyä kokonaan ohjaamiseen. Pelinjohtajan ei tarvitse huolehtia mekaniikoista tai sivuhahmojen aikeista, vaan hänen vastuulleen jää ainoastaan kohtausten raamittaminen (niiden aloittaminen ja lopettaminen) sekä tietysti pelaajien näytöksestä nauttiminen.

Luin huolella **Dare Talvitien** *Roolipelaajan* foorumille kirjoittamat huomiot skenaariosta, ja sitä myöten päädyinkin lisäämään hahmoin tiedot heidän perhesuhteistaan. Tiesin myös, että torstainen peliporukkamme tulisi koostumaan kahdesta miehestä ja yhdestä naisesta. Niinpä vaihdoin Mathiaksen Mart-haksi ja lisäsin tälle puolison ja kaksi lasta kuolettavan aivokasvaimen epäreiluuden alleviivaamiseksi. Pudotin Roberto Peron pois ja korvasin Fredrik Nasen tiedon Peron tiedolla. Paranoidinen hahmo ei oikein sopinut omaan näkemykseeni pelistä. Skenaarion tilanne oli niin ankara, että terveidenkin hahmojen mielenterveys varmasti horjahtelisi ilman yhtä valmista tapausta. Samoin poistin myös yhden ”et usko tehneesi sitä” -lapun.

Täsmensin myös sitä, että kaikki hahmot olivat saksalaisia. Tämä ajatus tuli mieleeni ensisijassa hahmojen nimien perusteella, mutta päätäydyn siihen myöhemminkin. Skenaario nimittäin sijoittui 1980-luvun alkuun, jolloin

Saksa oli vielä jaettu. Fredrikin vakoilut näin helppo selittää DDR:n tiliin tapahtuviksi.

Mietin pitkään, kertoisinko pelaajille, millainen skenaarion vääjäämätön lopputulos olisi. Päätin sitten lopulta jättää tämän kertomatta, mutta tein kyllä selväksi, että hahmot tulisivat olemaan loukussa. Samalla kerroin, että peli olisi pelaajien oman aktiivisuuden varassa. Minä vain pidän kulisseeja pystyssä. Peli siis vaatisi toisaalta aktiivista tarinankerrontaa, mutta toisaalta siitä varmaan saisi eniten irti, jos pystyy vähänkin eläytymään hahmojen ahdistavaan tilanteeseen.

Tuoreet pelaajat

Pelikerralla oli mukana useampi aloitteleva pelaaja. Tyttöystäväni kautta tutustuin hänen veljeensä **Mattiin** ja heidän ystävänsä **Johannaan**. Olimme kevään aikana pelanneet kokeeksi muutaman kerran mm. *Zombeja! Ovela!* -peliä. Näin syksyn tullen tyttöystäväni lähti Unkariin vaihto-oppilaaksi, mutta me muut halusimme vielä jatkaa pelailua. Tiimiimme täydentyi riittävästi, kun mukaan tuli jonkin verran roolipelaamista harrastanut Matin ystävä **Esko**. Olimme juuri aloittelemassa *Warhammer*-kampanjaa Matin johdolla, kun *Roolipelaaja*-lehdessä julkaistu *Jää hiljaisuus* -skenaario osui silmiini. Ajattelin, että se toimisi hyvänä kertapelinä ja tarjoaisi yhden näkökulman siihen, miten *Warhammer*-kampanjaa voisi pelata. Kertapeleissä on tunnetusti helpompi kokeilla erilaisia pelityylejä tai hahmoja, kun niihin ei tarvitse jäädä kiinni.

Istuessani torstai-iltana saman pöydän ympärille Matin, Johannan ja Eskon kanssa olin varannut mukaani pari muutakin kertapeliä siltä varalta, että *Jää hiljaisuus* ei kiinnostaisikaan. Skenaario sai kuitenkin varauksottoman suosion, joten rupesin esipuheena kertomaan tarkemmin, millaisesta skenaariosta oli kyse. Alkupuheiden jälkeen jaoin pelaajille hahmot: Matille Julio Rossin, Johannalle Martha Huhnsonin ja Eskolle Fredrik Nasen. Annoin pelaajien täyttää hahmojensa taidot omatoimisesti, joskin neuvoin korostamaan niiden avulla hahmojen eri puolia.

Tekninen toteutus

Aloitimme pelin kevyesti ja fiilistelemällä. Kuvailin vähän tilannetta tutkimusaluksella ja annoin sitten jokaisen pelaajan kertoa vuorolleen, mitä hänen pelaajansa oli tekemässä. Pelaajat osallistuivat peliin myös kertomalla tapahtumiin ja asioihin pieniä yksityiskohtia. Tämä toimi hyvänä sisäänajona skenaarioon ja roolipelaamiseen ylipäänsä.

Kun hahmot pääsivät tutkimusasemalle, jätin pelin edistämisen pelaajien harteille. En juurikaan antanut puitteita sille, mitä kohtauksissa tapahtuisi. Pidin huolta vain siitä, että kukin pelaaja pääsi vuorollaan pelaamaan eri ”vastanäyttelijöiden” kanssa. Pari kertaa kävi niin, että kaksi pelaajaa pelasi pitkän dialogikohtauksen. Pyrin tasapainottamaan tätä sillä, että annoin kolmannen pelaajan heti seuraavassa kohtauksessa löytää jotakin mielenkiintoista eli skenaarion valmistellun kohtauksen. Minun tarvitsi kuitenkin käyttää tätä vain kahdesti, mikä kertoo pelaajien omasta aktiivisuudesta. Emme käyttäneet noppia kertauksaan, enkä näe mitä käyttöä niille olisikaan.

Annoin pelaajille tilaa myös sillä, että pidättyäin kommentoimasta pelaamista. Tavalista on, että kerron oman mielipiteeni hahmoista (”Tuo kaupunginvartijahan on ihan täysi natsi!”) ja tapahtumista. Kehun myös erityisen hyviä pelaamissuorituksia (”Vedit tuon isä-poika -kohtaukset ihan loistavasti!”). Tämä vahvistaa ryhmän sisäistä kommunikaatiota ja tietoisuutta siitä, millaista peliä ollaan

tekemässä. Se kuitenkin lienee myrkkyyä eläytymiselle (immersiolle). Niinpä yritin vetää skenaariota mahdollisimman kivikasvoisesti. Loppua kohti taisin hieman poiketa tästä.

Pelaajat hoitivat oman osuutensa kunniakaasti. Pienen alkuhaparoinnin jälkeen he tarttuivat hahmojensa tiedonmurusiin ja loivat peliä niiden avulla kohti draamaa. Matti keskittyi eritoten Julion ja Fredrikin väliseen naissuhdesotkuun, kun taas Johanna rupesi käsittelemään hahmonsä parantumaton sairautta hienovaraisemmin. Eskon Fredrik Nase loi kahteen angstaajaan kontrastia yrittämällä pitää toivoa yllä viimeiseen asti. Pelaajat osasivat hienosti kehittää hahmojensa luonnetta ja taustaa suoraan lennosta pelin tarpeiden mukaan.

Kohti vääjämätöntä

Hieman yllättäen pelin keskukseen ei suinkaan noussut se, kuka poltti veneen. Tämä saattoi johtua siitä, että Matti uskoi Eskon Fredrikin olevan syyppää, mutta todellisuudessa lappu oli osunut Johannalle. Niinpä Martha ei lähtenyt Matin Julion syytöksiin mukaan.

Paljon merkittävämmäksi kuvioksi osoittautuikin Julion ja Fredrikin ihmissuhdesolmu. Pelin aikana nimittäin vihjattiin voimakkaasti siihen suuntaan, että Fredrikin vaimo kantaisi kohdussaan Julion lasta. Ymmärrettävästi nyrkit heiluivat, kun totuus paljastui Fredrikille.

Toinen pelisisältöä tuottava teema oli ymmärrettävästi toivo. Kaikki uskoivat pitkään pelastuksen saapuvan, joten kuolemanuhka oli enemmänkin taustalla jäytävä pelko. Päivien kuluessa Julio vaipui apatiaan ja Marthakin piti hienon kuolemista käsittelevän monologin. Fredrik sen sijaan yritti pitää kiinni työnteosta, polttoaineen säännöstelystä ja rohkaisista Marthaa sortumasta itsemurhaan. Fredrikin toivo oli itse asiassa niin voimakas, että tyyli loppuratkaisua jouduttiin jopa hieman hakemaan.

Aloittelijaystävällinen peli

Jää hiljaisuus toimi tälle porukalle oikein hyvin. Roolipelikokemuksen vähäisyys ei haitannut yhtään. Ja miksipä olisikaan haitannut: eihän roolipelaaminen vaadi mitään erityisiä taitoja tai paksujen sääntökirjojen lukemisia. Jos ihmisellä on draamantajua ja kiinnostusta tarinankerrontaan, roolipelaaminen on hänelle sopiva harrastus.

Kuten **Wille Ruotsalainen** ehtikin jo toteamaan *Roolipelaajan* edesmenneellä foorumilla, *Jää hiljaisuus* toimisi erinomaisesti myös pienenä elopelinä. Jäänkin toiveikkaana odottamaan, että Hieta hieman hioo skenaariotaan (itse vahvistaisin draamaelementtejä ja karsisin kauhu- tai hulluuselementit kokonaan pois). Sitten *Jää hiljaisuus* onkin valmis painettavaksi samalla tavalla itsenäisenä julkaisuna kuten **Eero Tuovinen** teki aikoinaan *Zombeja! Ovella!* -pelilleen.