

Lusikkajoen tragedia

Roolipeliskenaario aikuisille

Anna Frilund

Lusikkajoki on pieni kaupunki Keski-Suomessa. Lusikkajoella ja sen ympäristössä asuu parikymmentätuhatta ihmistä, mutta määrä vähenee vuosittain. Kaupungin pääelinkeinoina ja suurimpina työllistäjinä toimivat teollisuusyritykset kuten paperitehdas, energialaitos ja panimo.

Elämä Lusikkajoella oli rauhallista, kunnes eräänä päivänä kaupunki nousi hetkeksi lehtien otsikoihin ja uutislähetysiin siellä sattuneen kohtalokkaan tapaturman vuoksi. Kukaan sivullisista ja silminnäkijöistä ei tarkalleen tiedä, miten kaikki oikein tapahtui, eikä onnettomuuslautakunnan raporttikaan ollut täysin kattava.

Nyt ääneen pääsevät he, jotka tietävät, miten kaikki todella tapahtui...

Alkuvalmistelut

Suosittelavaa on, että pelinjohtaja lukee pelin ohjeet ja vaiheet ääneen kaikille ennen peliä. Sopikaa yhdessä itsellenne sopivasta murheen ja hurmeen tasosta - olkaa huomaavaisia toisianne kohtaan. Muuttakaa itsellenne sopimattomia ohjeita tai vaiheita tarpeen mukaan.

Pelinjohtaja

Pelinjohtajan tehtävänä on pitää huolta pelin rakentumisesta, kunkin vaiheen toteutumisesta ajallaan ja kerrontavuorojen siirtymisestä pelaajalta toiselle. Pelinjohtaja tekee tarpeen vaatiessa muistiinpanoja, ottaa aikaa ja huolehtii, että kaikki pääsevät ääneen.

Lähtötilanne

Jokainen hahmoista on kuollut samassa traagisessa, epätodennäköisessä onnettomuudessa. Pelaajat sopivat onnettomuuden tapahtumapaikan ja luonteen ennen pelin aloittamista. Pelissä hahmot kertaavat onnettomuuteen johtanutta tapahtumasarjaa ja käyvät läpi viimeisen, kohtalokkaan elinpäivänsä kulkua.

Hahmonluonti

Kullekin pelaajalle piirretään paperille hahmolusikka, johon pelaaja täyttää hahmon perustiedot: nimi, ikä, ammatti, sekä muutamia hahmon elämään vaikuttavia asioita tai ominaisuuksia.

Pelin kulku

Pelissä on kolme keskimäärin viidentoista minuutin pituista vaihetta. Kunkin vaiheen aikana jokainen pelaaja on kerrontavuorossa ainakin kerran. Vuorojen kiertojärjestyksen voivat pelaajat sopia yhdessä. Huomatkaa, että kussakin vaiheessa pelinsisäinen ajankulku ja aikamääreet ovat hieman erilaisia.

Pelin säännöt

1. Kertojalla on vastuu

Kerrontavuorossa oleva pelaaja vastaa ympäristön kuvailusta ja kohtauksen ajankulusta. Hän voi myös halutessaan määritellä, mitä hahmoja kohtauksessa esiintyy hänen oman hahmonsa lisäksi.

2. Kerran määritelty säilyy

Esimerkiksi: jos ensimmäisen kohtauksen kuvaillut pelaaja määritteli päivän olevan sateinen, tulee muiden huomioida tämä omilla kerrontavuoroillaan. Erehdyksien sattuessa antakaa ristiriitaisuuksien tuottaa iloa ja uutta peliä ennemmin kuin huolta.

3. Rakenna edellisestä

Pyri kerrontavuorollasi ottamaan jokin edellisen kertojan mainitsema asia tai elementti ja käytä sitä omassa kohtauksessasi niin isossa tai pienessä osassa, kuin hyvältä tuntuu.

*Pelivalmisteluissa luodaan
onnettomuusraportti ja hahmot.*

Lusikkajoen tragedia: onnettomuusraportti

Tapahtumapaikka:

Tapahtuma-aika: Illalla, noin klo

Mitä tapahtui:

Uhrien kuolinsyy:

Ammatti: _____

Ominaisuudet: _____

Nimi: _____ Ikä: _____

Kuva 1: Ehdotus hahmolusikaksi

Paikka	Onnettomuus	Kuolinsyy
Teurastamo	räjähdys	hukkuminen
Hotelli	törmäys	sydänkohtaus
Tori	kolari	murskautuminen
Sairaala	romahdus	verenvuoto
Kellari	työtapaturma	litistytminen
Linja-auto	kompastuminen	jäätyminen

Taulukko 1: Ideoita ja ehdotuksia onnettomuuden luomiseen. Satunnaisuutta sattumuksiin saa kuusitahoisella nopalla.

Elämään vaikuttavia asioita:
Tehnyt rikoksen
Kärsii unettomuudesta
Erittäin rakas lemmikki
Onnellinen lapsuus
Kokenut suuren menetyksen
Pelkää perhosia
Hajamielinen
Tarkkanäköinen
Huolehtivainen
Kaipaa ystävää
Vasta muuttanut
Syntynyt kultalusikka suussa

Taulukko 2: Ehdotuksia hahmon ominaisuuksiksi, jälleen kuuden ryhmissä.

Kun säännöt ovat selvät, hahmot luotu ja onnettomuus valittu, lähdetään kulkemaan kohti tuhoa.

1. vaihe: Lusikat jakoon

Ensimmäinen vaihe sisältää kaksi kierrosta.

1. kierros

Kerrontavuoron aihe: Hahmon esittely

Ajankulku: n/a

Huomioitavaa: Kukin pelaaja kertoo hahmostaan ainakin hahmolusikassa olevat asiat. Hahmojen voi myös luoda sukulaisuus- ja ystävyys-suhteita kunkin hahmon pelaajan suostumuksella.

2. kierros

Kerrontavuoron aihe: Aamutoimet

Ajankulku: Kunkin hahmon kohtaaminen tapahtuu onnettomuus-päivän aamuna, eli todennäköisesti jossain määrin yhtäaikaan.

Pelimaailmassa aikaa kuluu puolesta tunnista pariin tuntiin kunkin kertojan vuorolla.

Huomioitavaa: Jos kaksi tai useampi hahmo päättää olevansa samassa kohtauksessa, voidaan näiden hahmojen vuorot yhdistää pelaajien niin halutessa.

Aamun taituttua päivään pahaa-aavistamattomien lusikkajokelaisten elämä rullaa vääjäämättä eteenpäin.

2. vaihe: Lusikat soppaan

Toisessa vaiheessa voidaan käydä läpi yksi, kaksi tai useita kierroksia peliin käytössä olevasta ajasta ja pelaajien päätöksestä riippuen.

Kerrontavuoron aihe: Päivän kulku, muiden hahmojen kohtaaminen ja polkujen risteäminen.

Ajankulku: Lineaarinen ja kronologinen, eli kohtaukset tapahtuvat peräkkäin. Vaikka hahmo ei olisi ollut edellisissä kohtauksissa, ei aika käänny takaisinpäin. Yksi vuoro voi kuljettaa aikaa eteenpäin puolesta tunnista tuntiin kuitenkin siten, että **jokainen saa ainakin yhden kerrontavuoron.**

Huomioitavaa: Kunkin pelaajan kannattaa kiinnittää huomiota siihen, millä tahdilla onnettomuutta lähestytään. Liian aikainen tuho lopettaa pelin lyhyeen, liian pitkä odotus siirtää vastuuta seuraaville kertojille. Kuitenkin onnettomuutta lähestytään vääjäämättömästi kohtaus kerrallaan. Toisen vaiheen viimeisen kerrontavuoron on tarkoitus saattaa hahmot onnettomuuden partaalle.

*Elämän viimeiset hetket kulkivat silmien edessä
kuin hidastetussa filmissä.*

3. vaihe: Lusikat nurkkaan

Kolmannessa vaiheessa käsitellään hahmojen elämän viime minuutit ja varsinainen onnettomuus. Suositeltavaa on saada kolmosvaihe käsiteltyä yhdessä kierroksessa, tarvittaessa voidaan ottaa lisävuoroja.

Kerrontavuoron aihe: Onnettomuuden ketjureaktio, hahmon toiminta ja ympäristön tapahtumat.

Ajankulku: Kohtausten peräkkäisyys tai päällekkäisyys kertojan määriteltävissä. Vuoro kuljettaa pelin aikaa viidestä sekunnista puoleen minuuttiin.

Huomioitavaa: Hahmot kuolevat yhtäaikaaisesti. Peli päättyy hahmojen kuolemaan.

Post Mortem || Post Scriptum

Skenaario pohjautuu vapaasti muokaten teatteri-improvisaatio- ja tarinankerrontaharjoitukseen, joka puolestaan perustuu Edgar Lee Mastersin vuonna 1915 julkaistuun runoteokseen Spoon River Anthology (suomeksi Spoon River antologia). Skenaarion säännöt pohjautuvat osittain ja mukailen teatteri-improvisaation perusperiaatteisiin.

Kiitos, kun pelasitte!

Andalf