

Jahdin loppu

Improvisaatiroolipeli Metsästäjistä ja katkerasta jahdistista maan äärissä

metsästäää (verbi)

1. pyytää, pyydystää, saalistaa [...]
2. (kuv.) etsiä, tavoitella jotakin innokkaasti

Esittely: Vahvasti improvisoitavassa pelissä pelataan *Metsästäjiä*, jotka ovat tahoillaan matkanneet maan ääriin saavuttaakseen kohteensa. Huomenna pitkä jahti on lopussaan. Nyt, edellisenä iltana, Metsästäjät ovat tavanneet toisensa, ja yhden yön ajaksi he ovat tehneet rauhan. Leiritulen äärellä he kertovat toisilleen tarinoita kohteesta, joka on kaiken vaivan arvoinen; ja tarinoita omasta mahdollisuudesta, sillä vain he ovat selvinneet tänne saakka. Huomenna pitkä jahti on lopussaan, mutta kaikki eivät voi voittaa. Petos on jokaisen mielessä: jos en minä, niin joku muu.

Tarvitsette

- ❖ 3-5 pelaajaa, joilla on sekä aloite- että improvisaatiokykyä, tai ainakin halua yrittää. Ei pelinjohtajaa. On hyödyllistä että ainakin yksi pelaajista on lukenut tekstin etukäteen, vaikka periaatteessa peliä voinee pelata lennosta, lukien pidemmälle kun tarve tulee.
- ❖ Paperia ja sakset, sekä hattu tms. Yhdelle paperille kerätään faktat (ks. esimerkkinä viimeinen sivu) ja se pidetään pöydällä kaikkien näkyvissä. Toisesta paperista leikataan samankokoisia lappusia arvontaa varten.

Pelin kulku

Pelin tarkoitus on keksiä viihdyttäviä tarinoita ja katsoa minne ne johtavat - älä siis sitoudu ideoihisi.

Pelissä on kaksi osaa. Kun peli on määritetty, **edellisenä iltana** Metsästäjät leiriytyvät, tutustuvat ja kertovat tarinoita. Pelaajien tehtävänä on:

- ❖ ottaa selvää kohteesta, ja etenkin siitä mitä ovat huomenna edessä olevat haasteet.
- ❖ ottaa selvää toisista Metsästäjistä, ja etenkin siitä missä suhteessa kukin on ylivoimainen kehenkin nähden.

Seuraavana päivänä koittaa viimein **jahdin loppu**, jonka aikana pelataan se kuinka Metsästäjät selvittävät haasteet saavuttaakseen kohteen. Haasteiden tähden Metsästäjät liittoutuvat keskenään, mutta koska vähintään yksi heistä tulee epäonnistumaan tavoitteessaan, petturuus on todennäköistä. Lopuksi selvitetään loppuratkaisu, joka riippuu petoksista ja sisäisistä ristiriidoista.

Pelin määrittäminen

Sopikaa tyyli

Dark fantasy, epic fantasy, moderni fantasia tai uuskuuma, pulp-seikkailu, dystopia tai maailmantuhon jälkeinen tulevaisuus, synkkä avaruusoppera, jokin muu?

Sopikaa kohde

Fakta-arkille kirjoitetaan faktat (ks. esimerkkinä viimeinen sivu) maailmasta ja pelistä. Kirjoittakaa *kohteeksi* henkilön, esineen, paikan tai vastaavan nimi, ja korkeintaan muutaman sanan kuvaus - jotakin mistä voi keksiä miksi sitä metsästetään. Kaikki Metsästäjät jahtaavat kohdetta, mutta kaikkien *tavoite* ei välttämättä ole sama.

Esimerkkikohteita: Kar-Tain kielletty temppeli; Stefanos, hovin viettelijä; akrigonien Näkyjen Lähde; viimeinen kvanttienkeli; Cyberias-yhtiön salainen tutkimuslaitos.

Luokaa Metsästäjät

Kirjoittakaa Metsästäjien kohdalle heidän nimensä, sellaisena kuin he itsensä muille esittelevät, sekä jokin *puheenaihe* josta tarinoinnin voi aloittaa: jotakin minkä he sanovat (arvo- tai liikanimi tms.), jokin piirre jonka voi nähdä tai muuten havaita, tai maine jonka kaikki tuntevat.

Esimerkkimetsästäjiä: Xila Kolmasti-Kirottu; Mersach, Rautatuulen pahamaineinen harppuunamestari; Fago, joka ei ole koskaan jättänyt toimeksiantoa täyttämättä; prinssi Ang-Kai, Seng Wun kruununperillinen; Beutargian, joka kantaa Vihan vasaraa.

Edellisenä iltana

Metsästäjät istuvat leiritulen (tai vastaavan) äärellä, ja yksi heistä kommentoi toisen puheenaihetta *johdattelevan kysymyksen* muodossa (ks. oik). Vastauksina kerrottavat tarinat määrittävät maailmaa, kohdetta ja Metsästäjiä. Jokainen Metsästäjä kertoo tarinansa omalla tarinointivuorollaan. Muut voivat epäillä (ks. oik.) ja esittää lisää kysymyksiä. Tarkoituksena on selvittää historian kautta sitä mikä huomenna odottaa, mutta huomisesta ei puhuta suoraan.

Vaikka kaikki Metsästäjät haluavat saavuttaa kohteen, heidän *tavoitteensa* voivat erota. Tavoitteet ovat ne, mihin hahmot jahdin lopussa viimein pyrkivät. Metsästäjät voivat kertoa tavoitteistaan, mutta kerrottu voi olla valetta, eikä se sido pelaajia millään tavalla.

Tarinoissa Metsästäjät kertovat mikä on heidän *vahvuutensa* - jotakin minkä eteen on uhrattu paljon ja mikä on saavutettu tai opittu pitkän, tähän hetkeen johtaneen matkan aikana - ja sen mihin *haasteeseen* se on hankittu vastaukseksi. Jokaisella Metsästäjällä on siis yksi vahvuus, joka on suunniteltu voittamaan yksi haaste. Sekä haasteet että vahvuudet määritetään siten, että niissä on tarttumapintaa johon muut voivat liittää omia tarinoitaan.

Esimerkkejä: (haaste) Muinaisten Edelläkävijöiden tuhoajadroidit - (vahvuus) viimeisen Edelläkävijän holokuutio; (haaste) toimitusjohtajan rakennusta ympäröivä kameravalvonta - (vahvuus) Rotan, maailman parhaan hakkerin, opettamat hakkerointitaidot; (haaste) Punainen henkivartiokaarti - (vahvuus) varkaiden tempelin Kuusi Taitoa.

Jokaisen tarinan jälkeen muut pelaajat voivat kerrotun perusteella määrittää tarinoineen Metsästäjän *ylivoiman* omaan hahmoonsa nähden: millä tavoin tämä voisi selvästi voittaa heidät huomisen aikana? Ylivoiman on oltava tosiasiallisesti hyödyllinen, eli ei niin tiukasti määritelty että se olisi käytännössä mahdoton toteuttaa.

Esimerkkejä: Metsästäjä kertoi harjoitelleensa koko ikänsä Agbobon taistelutekniikoita -ylivoima: Agbobon taistelutekniikat kaksintaistelussa; Metsästäjä kertoi olleensa aikanaan Mustien Ostereiden jäsen - ylivoima: vanhat kontaktit Ostereihin.

Kun Metsästäjän vahvuus ja ylivoimat on selvitetty, tältä ei enää kysytä lisää kysymyksiä. (Hahmo voi kuitenkin tietysti edelleen itse osallistua kysymällä muilta.) Kun kaikkien hahmojen faktat on selvitetty, siirrytään pelissä seuraavaan päivään ja jahdin loppuun. Poistakaa loput totuuslaput arvontahatusta, mutta kukin pitää ne totuuslaput jotka on saanut

Yleisiä sääntöjä kerrontaan

- ❖ Keksikää yhteyksiä Metsästäjien välille. Kysykää tarkennoksia, liittääkää yksityiskohtia toisiinsa ennakoitavilla ja yllättävillä tavoilla. Epäilkää usein, myös yllättävissä kohdissa.
- ❖ Metsästäjän pelaajalla on aina viimeinen sana tähän liittyviin yksityiskohtiin, sekä oman tarinointivuoron ajan kaikkeen mitä siinä tulee esiin.
- ❖ Metsästäjät valehtelevat ja pitävät toisiltaan salaisuuksia, mutta pelaajat eivät. Viimeisen sivun faktoja lukuunottamatta kaikki kerrottu on vapaata riistaa uusille kehystyksille, joten jos et kerro ideaasi, muut voivat tehdä sen omissa kertomuksissaan toimimattomaksi. Erityisesti Metsästäjän valehdellessa on syytä kertoa muille pelaajille minkä ajattelet olevan totta.
- ❖ Määritellessään muihin liittyviä asioita pelaajien on aina pyrittävä tekemään toinen Metsästäjä kiinnostavammaksi tai coolimmaksi, ei koskaan vähättelemään tai tekemään naurunalaiseksi.

Johdattelevat kysymykset

Johdatteleva kysymys esitetään liittyen toisen Metsästäjän puheenaiheeseen, tai johonkin muuhun mitä tämä on sanonut. Kysymys muotoillaan niin että se itsessään sisältää väitteen tai oletuksen maailmasta. Johdattelevaa kysymystä ei saa suoraan kiistää - ainakin jokin osa siitä on totta, ja sen jolta kysyttiin on vastattava siihen jotenkin.

Esimerkki: "Fago, olen kuullut maineestasi ja Hiljaisen kuoleman veljeskunnasta. Mutta entä Shuban kenraalikuvernööri? Hänhän selvisi hengissä?" (veljeskuntaa, Shubaa, kenraalikuvernööriä, tai tämän kohtaloa ei ole koskaan mainittu aiemmin.)

Epäily

Laittakaa arvontahattuun 10 totuuslappua, joihin merkitään numerot 1-10 (ks. lista viimeisellä sivulla). Jos vedät numeron 1-7, lisää hattuun uusi lappu samalla numerolla.

Kuka tahansa Metsästäjä voi milloin vain esittää epäilyksensä tarinan totuudenmukaisuudesta, jolloin kertoja nostaa yhden totuuslapun. Pelaaja kertoo muille pelaajille kuinka totuus sopii muuhun kerrottuun, mutta Metsästäjän ei tarvitse kertoa tätä muille hahmoille. Epäilykseen voi vastata väistöllä tai uudella valheella.

Totuuslaput säilytetään loppuratkaisuun asti, ja niitä voi käyttää kerronnan yksityiskohtien muuttamiseen esimerkiksi oman Metsästäjän pelastamiseksi.

Jahdin loppu

Valmistelu: poistakaa loput totuuslaput arvontahatusta. Laittakaa hattuun jokaista pelaajaa kohti yksi uusi lappu jossa on tämän nimi. Nämä ovat ratkaisijalappuja.

Aamulla Metsästäjät valmistautuvat viimeiseen ponnistukseen. **Haasteet** on voitettava ennen kuin tavoitteita voidaan saavuttaa. Samalla kaikille on selvää, että kaikki eivät voi voittaa: petoksen siemen on kylvetty. Kun haasteet on selvitetty, seuraa **loppuratkaisu**, jossa ratkaistaan kuka saavuttaa tavoitteensa ja miten.

Loppuratkaisun määrittää kaksi muuttujaa: se, kuka määräytyy *ratkaisijaksi*, sekä se, kuinka *hallittava* tilanne on lopussa. Hallittavuuden määrittää mittari, jossa on pelivaiheen alussa pelaajien määrästä riippuva määrä pisteitä:

- | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| ❖ 3 pelaajaa,
4 pistettä | ❖ 4 pelaajaa,
6 pistettä | ❖ 5 pelaajaa,
8 pistettä |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|

Hallittavuuspisteet vähentyvät jokaisen petoksen tai ristiriidan myötä. Mitä vähemmän pisteitä on, sitä kaottisempi, väkivaltaisempi ja painostavampi kerronnallinen tilanne on. Ratkaisija päättää lopussa kuinka hallittavuuspisteet jaetaan Metsästäjien kesken, kun hahmon tavoitteiden saavuttamiseen tarvitaan väh. 2 pistettä. Ratkaisija arvotaan haasteiden jälkeen - todennäköisyys on niiden puolella, jotka ovat olleet kaikkein petollisimpia tai kaikkein kunniallisimpia.

Haasteet ja kerronta

Se Metsästäjä, joka ensimmäisenä ottaa aloitteen ja lähtee johtamaan joukkoa kohti haasteita, on *johtaja* ja saa ensimmäisen kerrontavuoron sekä yhden ylimääräisen totuuslapun. (Jos näitä sääntöjä luetaan ääneen pelin aikana, aloitetta ei saa ottaa lukija.)

Kerrontavuoro ja johtajuus vaihtuvat, kun:

- ❖ joku pettää ryhmän (hallitsevuusmittarista vähennetään 2 pistettä); ks. petos, oik.
- ❖ joku haastaa johdon (hallitsevuusmittarista vähennetään piste); ks. ristiriita, oik.
- ❖ joku käyttää totuuslapun todetakseen kertojan erehtyneen yksityiskohdista ja ottaakseen kerrontavuoron itselleen.
- ❖ kertoja antaa vuoron toiselle pelaajalle; tarinallisesti johtava Metsästäjä pyytää neuvoa tai antaa toisen tehdä päätöksen.

Haasteet pelataan nopeasti ja tehokkaasti: ei pitkiä kuvailuja tai tilanteen rakentelua draaman kaarta noudattaen, vaan johtajan pelaaja toteaa haasteen, kuvaa lyhyesti tilanteen, ja kertoo kuka hoitaa asian ja miten. Johtajan pelaaja kuvaa kaiken, myös muiden Metsästäjien toiminnan mikäli nämä eivät vastusta käskyjä (ks. ristiriita). Hän voi tällä tavoin myös kertoa kuinka hän käskyttää muita Metsästäjiä näiden kuolemaan.

Metsästäjät voittavat haasteen ongelmitta siihen liittyvällä *vahvuudella*; muussa tapauksessa johtajan pelaaja keksii millä muulla tavoin haasteen voi ratkaista. Jos ratkaisu ei ole yhtä hyvä kuin vahvuuden tarjoama ratkaisu (muut pelaajat päättävät), hallitsevuusmittarista vähennetään yksi piste.

Haasteiden aikana kerättyjä *totuuslappuja* voi käyttää todetakseen kerrottujen yksityiskohtien olleen valetta (merkitse se tai laita erilleen muista, mutta säilytä edelleen itselläsi). Muiden esitettyjen käyttötapojen lisäksi niitä voi käyttää oman hahmon kuoleman (tms.) estämiseksi: sen sijaan että petos olisi koitunut kohtaloksi, yksityiskohdat olivatkin toisenlaiset ja hahmo selvisi.

Ristiriita

Kun Metsästäjien välille syntyy riitaa, esim. jonkun haastaessa tämänhetkisen johtajan, hallitsevuusmittarista poistetaan yksi piste. Muut Metsästäjät (poislukien petoksen tehneet) päättävät kumpi ottaa johdon ja seuraavan kerrontavuoron. Jos muita ei ole, päätöstä ei osata heti tehdä, tai kumpikaan ei ole antamassa periksi, hahmot taistelevat: muut pelaajat (kaikki) päättävät kumpi on vahvempi ja saa päättää lopputuloksen - mutta arvioon voi vaikuttaa käyttämällä totuuslappuja.

Jos pelaaja vetoaa ylivoimaan ristiriidan aikana, siirrytään ristiriidasta petokseen.

Petos

Milloin vain haasteiden aikana kuka tahansa Metsästäjä voi pettää toverinsa. Hallittavuusmittarista poistetaan 2 pistettä, ja pettäjän pelaaja saa välittömästi kerrontavuoron kertoakseen kertoo kuinka petos tapahtuu. Jos pelaaja pystyy käyttämään ylivoimaisuuksia voittaakseen muita Metsästäjiä, hän saa jokaista voitettua kohden yhden ratkaisijalapun. Jokainen Metsästäjä jota ei voitettu voi puolestaan käyttää ylivoimaisuuttaan pettäjän voittamiseksi ja saada itse yhden ratkaisijalapun.

Pettäjää ei sisällytetä enää kerrontaan, vaan hän poistuu "kuvasta" ja saapuu takaisin vasta loppuratkaisuun. Kerrontavuoro ja johtajuus siirtyy sille jolla on vähiten totuuslappuja.

Loppuratkaisu

Kun kaikki haasteet on voitettu, arvotaan ratkaisija. Ennen nimen vetämistä, jos joku pelaajista ei ole pettänyt kertaakaan eikä käyttänyt totuuslappuja muuhun kuin Metsästäjien pelastamiseen, lisätään hattuun ratkaisijalappuja hänen nimellään yhtä monta kuin petoksia on tapahtunut.

Tarinallisesti, ratkaisijan Metsästäjä saavuttaa kohteen ensimmäisenä tai muutoin sellaisessa etulyöntiasemassa, että käytännössä hän pystyy itse päättämään miten tilanne ratkeaa. Ratkaisija jakaa hallitsevuuspisteet haluamallaan tavalla kaikkien Metsästäjien (ml. mahd. kuolleet) kesken. Ratkaisija voi kertoa koko loppuratkaisun yksin kunhan on kuullut muiden pelaajien näkemykset Metsästäjien todellisista tavoitteista, tai voi antaa kerronnan muiden hahmojen suhteen kunkin hahmon omalle pelaajalle.

Hallitsevuuspisteiden merkitys:

- 3 - hahmo sai mitä halusi, ja kaikki meni vielä paljon paremmin kuin mitä hän odotti.
- 2 - hahmo sai täsmälleen mitä halusi.
- 1 - hahmo sai mitä halusi, mutta jokin meni toisin kuin hän odotti, joten lopputulos oli pettymys.
- 0 - hahmo ei saanut mitä halusi.

Tiivistelmä

Pelin rakenne: valmistelu → edellisenä iltana (tarinat) → jahdin loppu (haasteet → loppuratkaisu)

Vaiheet

Edellisenä iltana: tarinoita, johdattelevia kysymyksiä, epäilyksiä (epäilyksistä totuuslappuja) selvitetään joka Metsästäjän vahvuudet ja ylivoimaisuudet

Haasteet:

- johtajuus ja kerronta yhdellä pelaajalla (vaihto: petos, ristiriita, totuuslappu, tarinallinen); nopeaa kerrontaa haasteiden voittamiseksi
- vahvuudella autom. voitto
- muutoin tarinallinen syy (muut päättävät kelpaako, jos ei: -hall.piste (voi välttää totuuslapulla))

Peliresurssit

- Totuuslaput:** hahmokohtaiset; saadaan epäilyksistä, käytetään haasteissa yksityiskohtien muuttamiseen (ml. kerrontavuoron kaappaus, kuoleman esto, etu ristiriidassa) erikoishyötyä lapuista 8 (haasteen selvitys/sinua ei voi pettää), 9 (+ratkaisijalappu/hall.pisteen menetyksen esto) & 10 (loppuratkaisun uudelleenmäärittäminen itsellesi + yhdelle toiselle)
- Hallitsevuuspisteet:** yhteiset; alussa pelaajamäärän mukaan, käytetään hahmojen loppuratkaisujen määrittämiseen menetetään petokseen (-2), ristiriitaan (-1), huonoon haasteen hoitoon (-1)
- Ratkaisijalaput:** hahmokohtaiset; käytetään loppuratkaisussa ratkaisijan arpomiseen saadaan 1 per hahmo, +1 jokaista voittoa kohti petoksessa, +1 totuuslapusta (9), lopussa kunniallisimmalle x kpl

Faktat

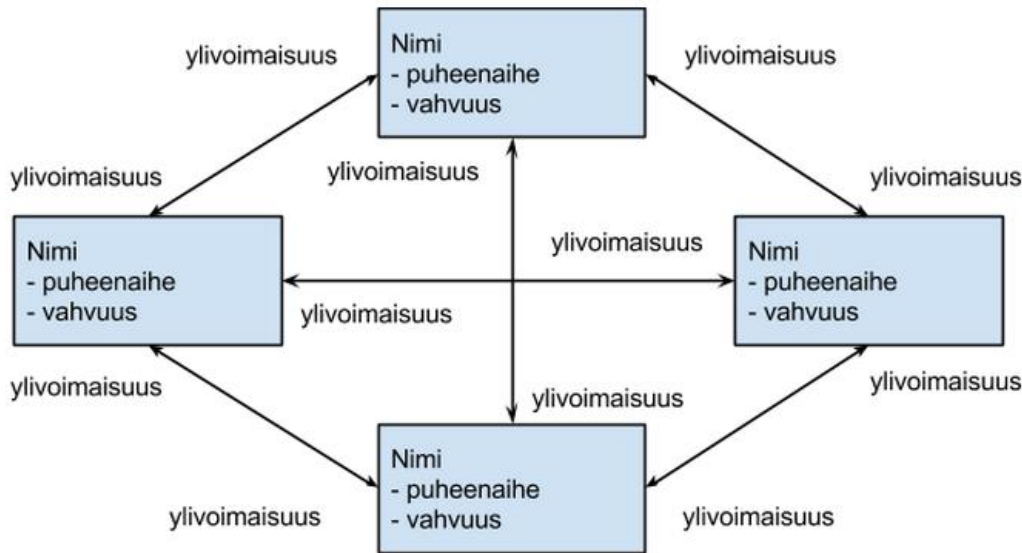
Pelin tyyli:

Kohde:

Haasteet:

Metsästäjät

Esim. 4 pelaajaa:



Totuuslaput:

1. Liihoittelit (tai vähättelit) omia ansioitasi tapahtumien kulussa.
2. Jätit pois yksityiskohdan, joka olisi maineellesi erittäin haitallinen.
3. Jätit pois yksityiskohdan, joka liittää sinut tiukemmin kohteeseen.
4. Jätit pois yksityiskohdan, joka liittää sinut tiukemmin kohteeseen.
5. Jätit pois yksityiskohdan joka liittää tarinan toiseen Metsästäjään.
6. Jätit pois yksityiskohdan joka liittää tarinan toiseen Metsästäjään.
7. Tarina oli totta, mutta muuttuu itse asiassa vielä erikoisemmaksi!
8. Jätit pois yksityiskohdan, että oletkin kyvykkäämpi tai sinulla on enemmän resursseja kuin annat ymmärtää. Voit käyttää tämän lapun milloin tahansa haasteiden aikana voittaaksesi haasteen kuin sinulla olisi siihen sopiva vahvuus, tai kumotaksesi sinuun kohdistuvan petoksen: pettäjä ei saa ratkaisijalappua sinun voittamisestasi.
9. Olet valehdellut historiastasi jotakin, mikä auttaa sinua loppuratkaisussa. Voit käyttää tämän lapun milloin tahansa haasteiden aikana kumotaksesi kerronnan omalla versiollasi, ja saadaksesi yhden ratkaisijalapun tai estääksesi yhden hallittavuuspisteen poiston.
10. Koko tarinasi on monimutkainen valhe - itse asiassa et edes ole se, joka väität olevasi. Voit käyttää tämän lapun loppuratkaisun aikana määritelläksesi itsellesi JA yhdelle toiselle Metsästäjälle haluamasi lopun.